



Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 2
1999

Подробное освещение
событий игрового мира
Самые свежие новости от
издателей и разработчиков

Советы по прохождению и солюшены



Э КЗОТИЧЕСКИЕ
НАВОРОТ

Ч ем бы дитя ни тешилось...
У СТРОЙСТВА

Мегга Хит!

Shogo
Fallout 2
Grim Fandango
Caesar III

► Более 150 Игр в номере

Thief: the Dark
Project

Microsoft Flight
Simulator

Space Bunnies
Must Die

NHL '99

Settlers III

Grand Prix
Legends

ТЕХНОЛОГИЙ

Каменьпад, каменьпад...
какой процессор
выбрать ИГРОМАНУ ?

Красочный мир
линейка видеокарт
ImageWorld

Mega ИГРА Windows 98 -
тест на совместимость
с ИГРАМИ

Babylon 5

Alpha Centauri

SimCity 3000

Battle of Britain

Civilization: Call to Power
и еще дюжина игр

Mission
Fallout
обустроить Америку-2241
Possible

День, когда мы смогли взлететь, или
Игры, любимые народом

Сумма

REVIEW



ВВЦ,
павильон
№71





**ВЫСТАВочно-ДЕЛОВОЙ
ЦЕНТР
ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**

Забудьте о кризисе, приобщайтесь к прогрессу!

Информационные технологии во многом изменили жизнь человечества в XX веке. Какие технологии будут определять лицо грядущего столетия? Что дадут они обществу и каждому человеку? Теперь Вы можете найти ответы на все эти вопросы, посетив Выставочно-деловой центр информационных технологий.

Перед Вами гостеприимно распахнутся двери павильона №71 ВВЦ, где на площади свыше 1000 кв. м будут размещены многочисленные экспозиции решений в области информационных технологий на базе российской и зарубежной компьютерной техники. Созданием Центра мы также открываем реальные пути возрождения малых павильонов ВВЦ для выставочной деятельности.

Рекламно-издательская группа «Фантазия» будет обновлять «большую витрину новинок», предоставляя ее площади крупнейшим производителям компьютерной техники. Наряду с мировыми гигантами свои разработки в области информационных технологий представят предприятия Москвы и Подмосковья, инновационно-активных регионов России, стран ближнего зарубежья.

Девиз Центра: «Показать. Объяснить. Помочь приобрести».



Мегатих

61 Выпадение в осадок: дубль два [Fallout 2]

«Он вернулся, он вернулся!» — кричали мутанты, в ужасе пряча свои дрожащие тела в самые укромные уголки остывающей пустыни. Они помнили гибель Мастера и грибы ядерных взрывов над главной и вспомогательной базами.

65 Аве, Кесарь! [Caesar III]

Совсем неудивительно, что игра «Caesar 3» оказалась в хитах сезона. Такая судьба была уготована ей предшественникам, прогневившим пусть не сильно, зато широко, и нанесяшим обширные повреждения игровым кошечкам.



73 Японский МОНОЛИТ [Shogun]

В общем сюжет тянет на повесть, если не на роман. В некоторых местах игры вы будете действовать вместе с напарниками, сопровождать их, вести их в бой за правое дело и наставлять по мере возможности.

70 Культовый танец мертвецов [Grim Fandango]

Хотя Grim Fandango, безусловно, одна из лучших игр этого года и имеет право быть хитом, абсолютно лучшей, объективно, она не является.



6-19 30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

20 Игрок Играть или смотреть?

57 Коктейль Коктейль заморский

78 Стенка НА стенку Давай оставим ЭТОТ мир

82 Красота Эстетика каннибализма



24

Предварительный просмотр

- 25 Homeworld
- 27 Daikatana
- 31 Империя Ацтеков
- 34 X-Wing Alliance
- 36 Battle of Britain
- 38 Force Commander
- 40 Planescape Torment
- 43 Babylon 5
- 45 Civilization: Call to Power
- 47 Alpha Centauri
- 53 Nations —
Fighter Command
- 55 Shadowman



202

Ящик для
мусора

НОВИНКА!
КОМИКС!
192



208

Игры в
моей жизни

84 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых МегаГейма. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунию и влажностью оружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек

- 86 101: The 101st Airborn
- 89 Chessmaster 6000
- 92 Creatures 2
- 94 FIFA '99
- 97 People's General
- 99 Grand Prix Legends
- 102 Knights and Merchants
- 105 NHL '99
- 110 Settlers III
- 115 Space Bunnies Must Die
- 118 ANNO 1602
- 121 Quake II: Ground Zero
- 125 Half-Life
- 128 Hoyle Classic Card Game
- 129 Madden NFL '99
- 133 Microsoft Combat Flight Simulator
- 137 Age of Empires: Rise of Rome

152 MISSION ~~X~~ IMPOSSIBLE

Как нам обустроить Америку
2241 года
[прохождение **Fallout 2**]

CHEATS

154-165

168



Игры, любимые народом
Только в полетах живут...

172



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

КАМНЕПАД, КАМНЕПАД

Что есть процессор и что нужно о нем знать

173

КРАСОЧНЫЙ МИР

Продукты под маркой «Image World»

179

WINDOWS 98 ДЛЯ ИГРОМАНА

Очередной апгрейд

181

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Чем бы дитя не тешилось...

186

188

Internet для геймера
RPG в Internet



142 Бестолковые рейтинги
Топ и Топпесс Мега-редакции

147 Мои виртуальные похождения
Игра Игров. Виртуальный апофигей

Дорогой читатель!

Прошедший год был богат игровыми событиями, но наступивший обещает в этом смысле еще больше. В частности, именно сейчас Вы держите в своих руках плод одного из этих событий — февральский номер нашего замечательного журнала.

Сейчас очень модно говорить о последствиях кризиса, параличе и стагнации. Однако игровая жизнь продолжает бурлить, не собираясь впадать ни в какую стагнацию. Лишнее тому свидетельство — то, что мы «в условиях кризиса» решились на такой полномасштабный проект, как издание толстого и красочного игрового журнала.

Мы хотели бы надеяться, что «Mega Game» понравится вам не только по внешнему виду и исполнению, но, что куда важнее, по содержанию. Ведь наша цель — стать для вас надежным проводником по игровому миру и достоверным источником информации как об играх, так и обо всем, что с ними связано. Поэтому, в частности, нам особенно важны ваши пожелания и замечания. Пишите и не стесняйтесь критиковать (впрочем, хвалить тоже не стесняйтесь, если есть за что)!

П. Курков

Р. С. Некоторые злопыхатели утверждают, что у меня получилась самая стандартная колонка редакции на свете. Решительно заявляю: напротив, эта колонка смело и революционно ломает все принятые нормы и правила. Чтобы в этом убедиться, достаточно взглянуть на прилагаемую типовую «Инструкцию по изготовлению колонки редактора».

Инструкция по изготовлению колонки редактора

Внимание! В целях повышения оригинальности в текстах колонки редакции **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** касаться следующих штампов:

- 1) Бот и прошла (осень, жизнь, рота солдат), наступает (зима, Бонапарт, на мольбу), на дворе уже (зима, снег, дрова закрыли всю траву), но игровое движение цветет и пахнет, выживая (из-под снега, в люди, на рада все). Что же готовят нам этот (сезон, год, повар)?..
- 2) Кризис, критически буйствующий, довел до кризисного состояния общую ситуацию катастрофы в параличе. Депрессии обострились, упадок упал, однако даже в это смутное время мы, движимые исключительной кое-чем и не боясь чего-то там, рады порадовать читателей игр тем, что не только не сдаемся, но напротив, раздаемся (издаемся, изгазуем) ширь, вгладь, в разткуую мать, чему свидетельство... и т. д.
- 3) Перед Вами, дорогой (дешевый, родимый, типотипический) читатель, — первый номер нашего журнала. Мы так хотели Вам воше, что сразу видно, какие мы где-то. Надеемся, что блин не комом, а если комом, вы все-таки разверните. И, конечно, все ваши слова в адрес журнала мы запоем.

П. Курков

Список игр упоминаемых в номере

101: The 101st Airborne in Normandy	86, 159	Get Medieval	157	Requiem: Avenging Angel	16
Age of Empires: The Rise of Rome	137, 154	G-Nome	162	Rune	19
Alpha Centauri	47	Gkly 17	18	Settlers III	110
Anno 1602	118	Grand Prix Legends	99	Shadowman	55
Babylon 5	43	Grand Theft Auto	157	Shoga	73
Baldur's Gate	11	Gruntz	161	Shogun: Legacy of the Fallen	19
Battle of Britain	36	H.E.D.Z.	154	Sin City 3000	15, 51
Battlezone: Odyssey	160	Half-Life	125, 163	Soldiers at War	58
Big Brother	11	Hardwar	156	Soul of the Oracle	12
Bird Hunter		Heart of Darkness	82	Star Bunnies Must Die	115
Upand Edition		Hoyle Classic Card Game	128	Star Wars Rogue Squadron	165
Cassius III	65, 155	Homeworld	25	Starcraft Broad War	9
Carnives	160	Infantry	8	Starship Troopers	17
Centipede 3D	159	Ka-52 Team Alligator	9	Sword & Sarcery	7
Chessmaster 6000	89	Klingan Hanar Guard	158	Starsiege: Tribes	19
Civil War Generals 3	13	Knights&Merchants	102, 161	Submarine Titans	13
Civilization:		Lade Runner 2	160	The 5th Element	154
Call to Power	45	Madden NFL 99	129	The Faith Baak of Yendar	18
Cassius	16	Midtown Madness	8	TNN Outdoors Pra Hunter	13
Creatures 2	92	Night & Magic	189	Total Distortion	165
Dalkatana	27	Natassess Madness	10	Ultima	191
Deathtrap Dungeon	144	Ms Flight Simulator	133	Ultimo Online	78
Deer Hunter 2	156	Natural Fawn Killers	10	Vampire: The Masquerade	17
Dezthark	162	NHL 99	105	Vellied Threat	9
Earth 2150	9	People's General	97	Vital Deep Sea Fishing	18
EverQuest	15	Pharaon	13	Warzone 2100	188
Extreme Winter Sports	15	Planescape Torment	40	X-Wing Alliance	34
229 Retaliator	168	Populous	10	X-Wing 3D	14
Fallout	57, 190	Premier Manager 99	27	Arxmeaz	16
Fallout II	61, 152	Prince Naseem Boxing	15	Imperius Ацтеквз	31
FIFA 99	94	Quake II: Grand Zero	121	Karсары	31
Flash Point	13	Quake III Arena	16	Петшка и Василий Иванвзвч	14
Fly!	11	Recall	165	спасают Галактику	14
Force Commander	38	Rent-A-Hera	12	Темпус	206

Главный редактор Владимир Зайковский

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru) Вадим Богданов («Internet для геймеров») Алексей Кото

Петр Курков (зам. главного редактора)

Антон Самбуров anton@gamecenter.ru

Юри Травников jura@gamecenter.ru

«Mega-Хит», «Обоймай», «Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»

«Сумма технологий»



MegaTrade

Все лучшее из мира электроники!



ОСНОВНЫЕ КОЛОСКИ YAMAHA



YST-M7 2x5W
80Hz-20kHz



YST-M15 2x10W
70Hz-20kHz



YST-M200SP 2x10W
70Hz-20kHz



YST-M100 2x20W
50Hz-20kHz



YST-MS25 2x5W+15W
40Hz-20kHz



YST-MSW10 2x10W
35Hz-250Hz



YST-MSW5 15W
40Hz-250Hz

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ YAMAHA XG



SW60XG (ISA)



MU10XG (VMEbus)



WF82XG (PCI)

678 инструментов, 21 набор ударных,
64 типа эффектов, совместимость GM,GS,XG.

16 бит, 48 kHz, full duplex,
полифония 64 ноты, совместимость:
GM,GS,XG,DLS,Direct Sound.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ MAXI Sound 64



DYNAMIC 3D



HOME STUDIO 2



HOME STUDIO Pro 64

разработаны и производятся французской компанией GURLEMOT (Париж)
на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду.
16/16 бит, 44, kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х
каналах, аппаратная совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D.

ОСНОВНЫЕ КОЛОСКИ MAXI Booster



BOOSTER 40 2x2W
100Hz-20kHz



BOOSTER 160 2x5W
90Hz-20kHz



BOOSTER 240 2x7W
90Hz-20kHz



BOOSTER 640 2x20W
80Hz-20kHz



BOOSTER 720 50
2x10W+30W, 40Hz-20kHz

ПРОФИЛЬНЫЕ УСКОРЯТЕЛИ MAXI Gamer



GAMER 3D2 (PCI)



GAMER PHOENIX (PCI/AGP)

6Mb или 12Mb, 3DFx Voodoo 2

12Mb, 3DFx Voodoo BANSHEE

УСТРОЙСТВА ДЛЯ ЗАПИСИ CD-RW И CD-R



MAXI CD-RW
IDE, 8X2X2



MAXI CD-R
SCSI, 4X8

СКАНЕРЫ MAXI Scan



SCSI/LPT



отличное разрешение 600X1200 dpi
36 бит, TWAIN

РУЛИ Race Leader



RACE LEADER 3D



РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СБР3ью

КОМПЬЮТЕРЫ на базе материнских плат GIGABYTE
и процессоров INTEL Pentium II и Celeron or 4008

A также продукция компаний Panasonic, Sony, Viewsonic, Canon, Sharp, LG, Hewlett Packard, Epson.

3AO "MegaTrade" ул. Бородавк Д. 13 т/ф. 945-8877, 945-4910, 945-4961

<http://WWW.MEGATRADE.RU>

30 ДНЕЙ

НА ЛИНИИ ОГНЯ

Еще 30 дней на передовой пролетели, как фанера над Парижем. Причем некоторые за эти дни пролетели очень даже неслабо. Например, несколько крупных и благополучных компаний остались без лучших своих сотрудников, в результате чего многие перспективные проекты сдвинулись по срокам завершения, а некоторые — так вообще оказались под угрозой закрытия. Они там, понимаешь, резвятся, а мы (геймеры) страдаем.

Все основные события начала года в принципе укладываются в стандартную схему. Как обычно, начинают наконец-то выходить новые игры, обещанные нам осенью и к Рождеству (их, конечно). И наоборот, то, что было обещано на начало года, начинают переносить на весну, на лето или вообще на конец года.

Опять же, как обычно, в конце года некоторые фирмы сделали себе подарки, прикупив другие фирмы... Хм... Или наоборот, подарки сделали себе те, кто продал эти компании? Ну это станет понятно к концу года, а может, и раньше.

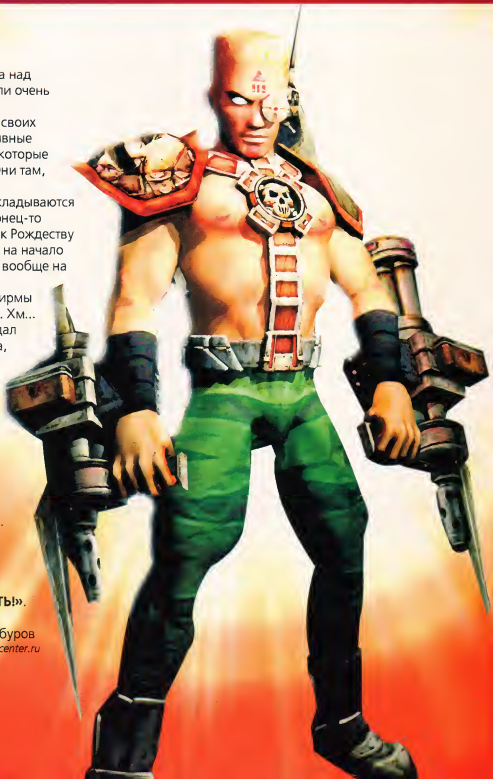
Но уже сейчас можно сказать, что скоро мы увидим на прилавках магазинов видеоускорители на базе Voodoo 3 производства компании 3Dfx Interactive, которая недавно (и, видимо, именно для этого) прикупила компанию STB Systems.

Ну а Microsoft тяжелой поступью продолжает наступление на игровой рынок, сделав себе рождественский подарок в виде приобретения мощной компании-разработчика FASA Interactive.

Так что жизнь кипит, индустрия летит вперед, мощность компьютеров не успевает за потребностями игр, но мы все равно стоим на своем:

«Играть, играть и еще раз ИГРАТЬ!».

Антон Самбуров
anton@gamecenter.ru



ДЕКАБРЬ - ЯНВАРЬ

25

Католическое Рождество. По этому случаю вышла первая дема Alpha Centauri.

2

Novastar, маленькая компания, создавшая известную игру Steel Panthers II, прекратила свое существование.

10

Фирма NVIDIA выходит на открытый рынок акций. Ее присвоено статус NVDA в системе NASDAQ.

18

Было объявлено о заключении сделки между Activision и Psygnosis. Теперь Activision будет заниматься распространением и продажей всех игр Psygnosis'a на всей территории Северной Америки.

26

Вышел Battlecruiser 3000AD v2.0

3

Появился видеоролик Quake III.

11

Psygnosis закрыл свою студию разработчиков в Сан-Франциско. Компания высказывает уверенность, что этот шаг не повлияет на находящиеся в разработке игры Drakan, Metal Fatigue и Hired Guns.

19

Sony Online Entertainment и 989 Studio сегодня сообщили, что начинают стратегические инвестиции в недавно сформированную игровую компанию под названием RedEye Entertainment.

27

Для NFS III сделали Batmobile - авто Бэтмена (<http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/>)

4

MSN Gaming Zone (www.zone.com) объявляет о проведении турнира по играм Hearts и Spades.

12

Французская компания Havas SA приобрела лакомый кусок — Condant Software за \$800 млн наличными. В подчинение Havas перешли теперь Knowledge Adventure, Blizzard, D&A, Sierra.

20

Появились первые смутные сведения о готовящейся NFS IV

28

Открылся сайт игры Rogue Squadron www.roguesquadron.net

5

Открылся официальный сайт игры System Shock II.

13

Анонсирован новый процессор фирмы Intel, Pentium III. Подпольная кличка — Katmai

21

Компания EA (www.ea.com) и Maxis (www.maxis.com) объявили, что долгожданный SimCity 3000 ушел в золото.

29

Игра Football Pro 99 от Sierra «золотилась»

6

GT Interactive приобрела компанию разработчиков Legend Entertainment. Legend в данный момент разрабатывает дополнительные уровни к Unreal, PNF Wheel of Time, а также Unreal 2.

14

Известная фирма Canopus, ушла с рынка производителей 3D ускорителей.

22

Electronic Arts отказалась от издания игры The Creed.

30

Columbia Pictures приняла решение о съемках фильма DOOM

7

Закончена процедура покупки компании FASA IT фирмой Microsoft. Теперь Microsoft обладает правами на торговые марки BattleTech, MechWarrior, MechWarrior 2 и MechCommander.

15

Вышел (наконец-то) DirectX 6.1

23

Вышел еще один add-on. На этот раз к игре Battlezone, и он называется Battlezone: Odyssey.

31

Sierra объявила о прекращении разработки игры Basketball Pro 99

8

Myth II еще раз вышел в свет. Исправленная версия поступила в продажу.

16

Открылся новый сайт посвященный Quake III: <http://www.planetq3.com>.

24

На MSN Gaming Zone (www.zone.com) появилась новая игра, которая называется Elite Darts. Игра признана Всемирной Федерацией Дартса.

1

С Новым Годом!

9

Sierra Studios полностью обновила сайт, посвященный игрешке Gabriel Knight 3. www.sierrastudios.com/games/gk3/lead-in.html

17

Произошла кардинальная перестройка Gamer's Alliance. (www.gagames.com)

25

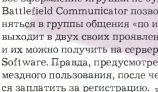
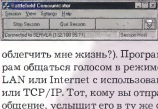
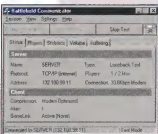
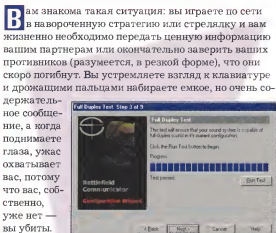
Фирма Sierra Sports официально объявила об отзыве игры NFL Football Pro '99 из-за ошибок в коде программы. Игрушка исчезнет из всех магазинов, а те, кто ее уже купил смогут получить свои деньги обратно.

SHORT NEWS

- Microsoft объявила, что в Civilization II: Multiplayer Gold Edition и Heretic II теперь можно бесплатно поиграть на MSN Gaming Zone.
- Electronic Arts публикует Sports Car GT для PC. Игра издается компанией Westwood Pacific в калифорнийском городе Ирвин. Игра выйдет к весне 1999 года.
- Компания 3D Realms создала новую рабочую группу, которая будет разрабатывать 3D-технологии для игр компании и лицензировать ее другим разработчикам.
- Interplay изменила название своего спортивного подразделения с VR Sports на Interplay Sports. Это сделано в связи с известностью торговой марки Interplay.
- Понятно Blizzard'у выпустить что-нибудь, кроме игр, удалось. Это были фигурки персонажей игр Warcraft и Starcraft.
- Harmless Games объявила об игре Infantry. Игра разрабатывается программистами — выходцами из Virgin уже 10 месяцев. Эта же команда работала над игрой Subspace. Игрушку планируют сделать более тактической и кровавой, чем Subspace.
- Shadow Factor Software объявила о выходе нового продукта Battlefield Communicator, который позволит 32-м игрокам общаться в процессе игры в он-лайн. Поддерживается также возможность объединения в группы.
- Monolith Productions купила права на издание RPG компании Valkyrie Studios — Cepetra Core.
- Activision добавила Zork: Grand Inquisitor к списку игр, вышедших для PC на DVD. Новая версия игры включает CD с Zork Nemesis и поддерживает MPEG-2 Video.

Наорать на противника

Теперь, перед тем как убить противника, вы можете высказать ему все, что вы о нем думаете...

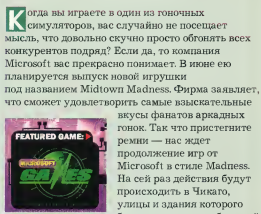


Компания Shadow Factor Software прекрасно понимает ваши проблемы, тем более, что это подкреплено для нее финансовыми интересами. Безалого она выпустила программный продукт Battlefield Communicator, призванный облегчить вам жизнь (и что всем так хочется облегчить мне жизнь?). Программа позволяет таймрасс общаться голосом в режиме реального времени по LAN или Internet с использованием протоколов IPX или TCP/IP. Тут, кому вы отправляете голосовое сообщение, услышит его в ту же секунду, причем звуковое оформление игрушки не будет прерываться. Battlefield Communicator позволяет также объединяться в группы общения «по интересам». Программа выходит в двух своих проявлениях — Client и Server, и их можно получить на сервере Shadow Factor Software. Правда, предусмотрен только месяц безвозмездного пользования, после чего вам все же придется заплатить за регистрацию.

<http://www.shadowfactor.com>

Еще одно сумасшествие фирмы Microsoft

Microsoft в последнее время постоянно рождает нас очаровательные симуляторы, и Midtown Madness, по всей видимости, не станет исключением.



Когда вы играете в один из гоночных симуляторов, вас случайно не посещает мысль, что довольно скучно просто обгонять всех конкурентов подряд? Если да, то компания Microsoft нас прекрасно понимает. В игре она планирует выпуск нового игрушки под названием Midtown Madness. Фирма заявляет, что сможет удовлетворить самые изысканные вкусы фанатов аркадных гонок. Так что пристегните ремни — нас ждет продолжение игры от Microsoft в стиле Madness. На сей раз действия будут происходить в Чикаго, улицы и здания которого будут выполнены с большой степенью достоверности. Так, например, особенно удобно для тех, кто знает этот славный город и сможет в нем ориентироваться. Чтобы усложнить вам жизнь на улицах города, в игре будут присутствовать полиция, нещадно берущая взятки за любое, даже самое незначительное нарушение правил превышения скорости, не говоря уже о наездах на пешеходов. Разнообразие пешеходов, кстати, будет около сотни, и присутствовать они в игре, конечно, для того, чтобы их нещадно давить (для чего же еще). В общем, ваша конечная задача — банально проехать участок от старта до финиша быстрее всех или просто проехать (для кого как). В игре предусмотрено несколько типов сценариев — точка на скорость, то заранее определенную маршруту, либо вы можете использовать весь спектр переулков Чикаго с целью найти более короткую дорогу, чем у ваших оппонентов. В последнем случае изначально задаются только места старта и финиша. Вы сможете показаться на одной из десяти машин, начиная от классического Ford Mustang и вплоть до какого-то навороченного 18-коленного грузовика.

Веселые человечки в новом puzzle'e от Monolith

В один и тот же день компания Monolith открыла сайт, посвященный новой игре Gruntz и выпустила демоверсию новой игрушки, которая доступна на этой странице.


<http://www.gruntzgoo.com>



Игра является представителем редкого жанра puzzle. Сами Gruntz — это небольшие пластилиновые существа, которых вы и должны провести по уникальному 3D уровню и доставить домой в целостности и сохранности. По дороге придется бороться с самыми опасными врагами, которые разбиты на куски и разбросаны в самых отдаленных областях игрового мира. Все игроки буквально кишат интересными головоломками и злобными Gruntz-врагами, которые будут вас преследовать. И чтобы справиться с ними, попробуйте отыскать


смертоносное оружие и заглянуть, которые кое-где разбросаны по карте. Если вам все-таки удастся добраться до конца в этой игре (а разработчиками все-таки предусматривается и такой вариант), попробуйте сыграть по локальной сети или Internet. Игрушка Gruntz будет поддерживать одновременное участие в игре до четырех человек. В целом существа из игры — очень симпатичные создания, такие яркие и прекрасно прописанные человечки. Игра является целиком рисованным программным продуктом, и разработчики отмечают, что все персонажи прописаны вручную. В заключение хочется отметить, что сайт игры, на мой вкус, прекрасно оформлен, что никогда не случается с сайтами всяких там посредственных игр. Отсюда напрашивается вывод, что Gruntz таковой не является.

Начался турнир по Starcraft: BroodWar

 <http://battle.net>



К Рождеству многие компании сделали подарок игровому сообществу и выпустили новые игрушки, а Blizzard Entertainment уже познакомил плоды своего продолжения — Starcraft Brood War. Оно всего лишь экшн-пак, однако с ним игра выглядит сильно обновленной, а результаты его разработчики получили большое количество писем с разного рода благодарностями. А игровой сайт Battle.net даже отложил начало официального турнира по BroodWars, дабы дать возможность геймерам, которые хотят принять участие в турнире, еще немного попрактиковаться перед решающими сражениями. Первый сезон по BroodWars начался 8 января и продолжится до 31 марта. На сайте

практикуется рейтинговая система начисления очков, то есть, одержав победу, вы получаете заветное прибавление вашего IQ в игре BroodWar. Где-то за несколько дней до официального окончания первого сезона среди набравших наибольший рейтинг останутся соревнования по онлайн-системе (ну, то есть на вылет). Победители и призеры будут щедро одарены призами от компании Blizzard Entertainment. Вот, например, победитель третьего сезона на Battle.Net по Starcraft получил какой-то суперкубок, спроектированный специально для этого случая компанией, и копию игрушки, подписанную разработчиками. 




Игрушка о российском вертолете

Команда разработчиков Simus, выпустив, и довольно успешно, игрушку Team Apache, подписала соглашение с GT Interactive (www.gtgames.com). Фирма GT выступит в роли издателя новой игры Ka-52 Team Alligator, которая выйдет в конце 1999 года. Это будет симулятор российского вертолета Ka-52 конструктора Камова. Игра будет содержать в себе все самое лучшее из Team Apache в еще более продвинутом виде. В игре предусмотрены два уровня сложности, что даст возможность сразу поупрактиковаться в уверенно как новичкам, так и опытным асам летательных аппаратов. В остальном все, как в обычных леталках: вы получаете задание на миссию,



Производство компьютерных игр идет по следам технологий. И что особенно приятно, по следам российских технологий.



которую надо пройти любой ценой. Несколько новых возможностей добавлены в многопользовательский вариант игры — предусмотрены миссии, которые выполняются несколькими игроками, а также расширены тактические возможности по уничтожению врагов, которые станут заметно сильнее в связи с особым вниманием, которое разработчики уделяют AI. 

SHORT NEWS

- Electronic Arts и ESPN объединились для показа по телевидению соревнований по компьютерной игре о сноубординге X Games Pro Boarder.
- Компания TopWare разыскивает издателей для своей выходящей вскоре стратегии реального времени Earth 2150.
- Компании Interplay и Taf System подписали соглашение на 7 млн долларов, которые пойдут на создание новой игры о глубоководной рыбной ловле. Игрушка будет называться Virtual Deep Sea Fishing.
- В игрушку Top Gun: Hornet's Nest, разработанную компанией Microprose, теперь можно халважно поиграть на сервере MSN Gaming Zone.



- Фирма ELSPA объявляет войну компьютерным пиратам. Для этого она призывает всех желающих оказать посильную финансовую поддержку. Уже удалось получить материальную помощь от некоторых издателей, в том числе сумку в 10 тысяч английских фунтов от компании Hasbro.

FlashPoint

URL <http://www.flash-pnt.com>

ММЫ к бою!!!

Компания I-Magic объявила детали выходящей скоро игры жанра Action/Adventure «Flash Point». В роли разработчика выступает чешская компания Bohemia Interactive. Игра начнется во время Третьей мировой войны (ну вот, опять) между довольно условными сторонами — Востоком и Западом. Территориальное положение противоборствующих группировок (если это вас заинтересует) где-то между севером и югом. Никто, естественно, не может одержать победу и даже не помнит, с чего все началось, или у создателей игры не хватило фантазии, чтобы придумать что-то. Можно, конечно, самому предположить, что послужило поводом для начала войны — ну, конфликты там всякие, но непреодолимое чувство депо полностью охватило меня. Игрушка сделана в стиле Action с элементами Adventure. Вы начинаете игру простым солдатом с винтовкой. По мере выполнения различных миссий солдат продвигается по служебной лестнице, равно, как и его оружие. Вооружения могут совершенствоваться вплоть до какого-то навороченного тактика с загадочным названием M1 или даже самолета. Когда вы достаете, скажем, до генерала, вы, конечно, не будете бегать с винтовкой,

как какие-то там солдатики — в ваше распоряжение поступят боевые подразделения пехоты, а также до 25 видов боевой техники. Создатели обещают реалистичные эффекты смены дня и ночи и разных погодных явлений. Все будет круто и разнообразно прорисовано и заработает только на Pentium200MMX, оборудованном Voodoo 2. Недавно открылся официальный сайт игры www.flash-pnt.com. Выход игры ожидается летом 1999 года. ☺



Симу я в пентаре, Voodoo коняю...



SHORT NEWS

● Electronic Arts все больше и больше захватывает рынок спортивных игр. Компания купила права на использование торговых марок Cricket и Rugby World Cup. А менее месяца назад были приобретены права на два следующих чемпионата мира по футболу, Euro 2000, чемпионат бундеслиги, и продлена на 7 лет лицензия на использование торговой марки FIFA.

● Английский лорд Сейнсбери (Sainsbury) предлагает использовать Тору Крюйт как символ научно-технических достижений Великобритании.

● The Game Play Company весной 1999 года выпускает новую игрушку Natural Fawn Killers. Игра сделана, как смешная пародия на охоту.

● Sub Space объявила об открытии сервера выходящей вскоре игрушки Infinity Zone — <http://www.infinity-zone.com>.

● Записывающая компания TDK планирует совершить налет на рынок компьютерных игр Европы. Информация не была подтверждена компанией, но ее европейское подразделение в Люксембурге TDK Recording Media Europe готовится выпустить ряд программных продуктов для PC и Mac'а.

● GT Interactive объявила о соглашении с Sega PC и SegaSoft, по которому они будут совместно распространять игры для PC в Северной Америке.

● Microsoft выпустила пакет из десяти новых трасс для своего мотоциклетного симулятора Motocross Madness.



Ultima Online пользуется популярностью

Число официально зарегистрированных пользователей игры Ultima Online перевалило за 100 тысяч. По мнению разработчиков, Ultima Online — продолжение самой популярной серии RPG всех времен, и теперь она позволяет тысячам геймеров насладиться виртуальный мир в стиле фэнтези одновременно. И геймеры активно этим пользуются. Сама игра значительно улучшилась по сравнению с предыдущей версией. Местность сильно расширена и просто кишит новыми персонажами. Добавлены также новые графические эффекты, как тени, улучшена палитра. Встретив старых знакомых персонажей, например, в таверне, вы сможете от души пообщаться с ними. Чат в игре поддерживает создание конференций, введение паролей и много других примочек, свойственных продвинутому чату. В игру встроены английско-немецко-

URL <http://www.owo.com>

лонский переводчик, чтобы переводить сообщения с/на эти языки. Как всегда, присутствует подробнейший учебник, разобраться в котором сложнее, чем в самой игре. Процесс создания собственного персонажа довольно сложен, но вы можете придумать совершенно уникальное творение, и ваши напором или прогильями по игре будут узнавать вас по внешнему виду.

Надо заметить, что для такой крупной фирмы, как Origin, сотня тысяч проданных копий, естественно, далеко не самый превосходный результат. Если не считать одного «но». Дело в том, что основную прибыль фирма получает не от проданных копий, а от продажи времени подключения к игровому серверу. И скромно умалчивает об этой цифре. ☺

Возвращение Большого Брата

MediaX Corporation, скорее всего, будет издавать новую игрушку компании Hilbert «Big Brother», сюжет которой основан на романе Джоржа Оруэлла «1984». Это новая игра в стиле adventure, в которой придется противостоять исключительно аморальному диктатору. Вы играете за некоего Эрика Блэра, который вернулся домой после никому не нужной и бессмысленной войны и нашел свой город несколько изменившимся. Вам придется установить, куда это запропастилась ваша невеста. Ее могла похитить полиция, подчиняющаяся диктатору, или мощнейшая бандитская организация, контролирующая все, что не контролирует полиция. В своих поисках вы столкнетесь со многими персонажами, которые не только не станут вам помогать, но и осложнят жизнь новыми заданиями. Вот ведь какие: вместо того, чтобы выложить все, что они знают, пекутся прежде всего о своих проблемах и ваваливают их на вашу голову. В целом все, как в обычных квестах. Излишне напоминать, что персонажи и текстура будут отлично прорисованы, а в игре будет использовано оцифрованное видео и фотографии.



Ожидается очередной прорыв в авиасимуляторах

Игра Fly!, которая разрабатывается группой GoD (Gathering of Developers), а точнее ее частью — компанией Terminal Reality, ожидается в марте 1999 года. Создатели обещают кардинальный прорыв в авиасимуляторах. Они надеются создать что-то совершенное и очень реальное. Судя по всему, им особенно удалось кабины самолетов. Они в точности будут повторять кабины настоящих самолетов, на виртуальных копиях которых вам придется летать. В игре должен использоваться уникальный графический движок PhoteX 3D



компании Terminal Reality, которая и занимается разработкой игры. Движок полностью разработан президентом компании Марком Ренделом (Mark Randel), который принимал участие в разработках движков для таких известных авиасимуляторов, как Microsoft Flight Simulator 5.0 и Terminal Velocity. Ваши полеты не будут стеснены

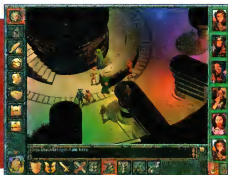


небольшими участками, на которых надо выполнять какую-либо миссию. Вы

сможете летать так далеко, как только вам удастся улететь. В связи с этим разработчиками заготовлено большое количество оцифрованной поверхности земли. Будет предусмотрена также возможность многопользовательской игры через Internet. Fly! станет первой игрой, которая выйдет под торговой маркой фирмы Terminal Reality. Но, несмотря на это, компания уже зарекомендовала себя как качественный разработчик в рамках группы GoD, поэтому от нее можно ожидать действительно стоящей игры.

Baldur's Gate бьет все рекорды

Компания Interplay, как видно, горит желанием похвастаться, что за первые две недели после выпуска игры Baldur's Gate было реализовано 175 тысяч копий. И это при том, что цена игрушки не маленькая — около 50\$. Таким образом, Baldur's Gate занимает первое место по продажам практически у всех оптовых продавцов в США, Канаде и Великобритании. И это, по прогнозам этих самых продавцов, далеко не предел; пока еще только небольшая часть фанатов компьютерных игр приобрела действительно стоящую RPG, у которой есть все шансы стать самой продаваемой игрой 1999 года.

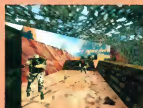


SHORT NEWS

● Heat.net создала свой рекламный ролик для телевидения. Он подчеркивает удовольствие, получаемое человеком от расправы над компьютерными врагами.

● Funsoft обнародовала детали игрушки Rent-A-Hero. Игра не похожа на другие игры жанра adventure, ее действие происходит в мире, где так много героев, что рядовому герою довольно сложно найти работу. Вы — герой по имени Родригес, который ищет приключения в местности, где с виду все благополучно. Графика игры очень приятная, и она вроде даже получила какой-то приз в Германии. Выход Rent-A-Hero ожидается в марте 1999 года.

● Для всех фанатов HalfLife компании Prima Games и Sierra Studios объединились и создали Half-Life: Prima's Official Strategy Guide, куда включили информацию о монстрах и оружии, а также инструкции по прохождению игры.



● Источники в компании Origin сообщили, что игрушка Ultima: Ascension задерживается до второго квартала этого года.

● Установлены даты проведения Tokyo Game Show. Выставка состоится 19, 20 и 21 марта 1999 года, ожидается около 200 тысяч посетителей.

● Take Two подписала контракт на издание четырех игр с разработчиком Illusion Software, в том числе и на игру Hidden and Dangerous.

Симы празднуют юбилей

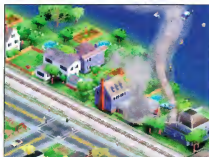
Эта игра возмужала не одно поколение потенциальных мэров. Оно же убilo не один десяток рабочих часов многих ценных работников.

В январе 1999 года исполняется 10 лет самой первой игрушке SimCity, а также фирме Maxis, выпустившей с тех пор много достойных игр Sim <что-то>, которые во многом опирались на ошеломляющий успех SimCity v1.0.

Как все начиналось

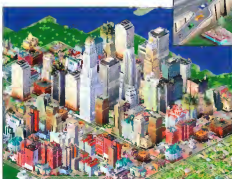
Сначала было слово. (© Bible). И это слово сказал в 1987 году Уилл Райт (Will Wright) Джеффу Брауну (Jeff Braun) на одной из вечеринок, где они оба поглощали пищу в немеренных количествах. Will обмолвился, что он не прочь был бы создать маленькую игрушку для персонального компьютера, но в данный момент не имеет возможности. Сюжет незамысловатый: игрок сможет проектировать, строить и управлять городом своей мечты. Jeff — видимо, сильный духом человек — сразу же согласился рискнуть и профинансировать создание игры. (История умалчивает об этом, но они вполне могли поднять тост: «Чтобы наши желания совпадали с нашими возможностями».) Так возникла компания Maxis. Jeff, Will и небольшая группа программистов выпустили SimCity в 1989 году, и результат незамедлительно скажется. Игровая общественность никогда не знала ничего подобного. SimCity в течение многих лет не покидала самые прогрессивные и востребованные компьютеры, а вышедшие в последующие восемь лет продолжения игры SimCity

2000 и SimCity Classic разошлись по миру более чем шесть миллионов экземпляров. Таким образом игры SimCity стали одними из самых популярных. Более того, на базе их было создано множество игр Sim, которые также неплохо продавались.



Как все заканчивалось

Технический прогресс и просветание поочередно, а иногда и одновременно обрушивались на голову Maxis и наконец она заняла лидирующие позиции на рынке игросимуляторов. В 1997 году Maxis объединилась

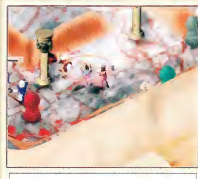


с Electronic Arts. Использование самых мощных и прогрессивных технологий разработчиками компании грозит всем нам вылиться в потрясающую игрушку, ожидаемую в феврале 1999 года — SimCity 3000. Игра несет в себе большие изменения по сравнению с SimCity 2000. Можно будет попробовать проектировать многие крупные города мира на той уникальной местности, где они реально находятся, или самому внести в них изменения. Будет предоставляться и возможность попробовать себя в искусстве архитектуры и самому спроектировать здания. Излишне говорить, что появится много новых мисий и стихийных бедствий, способных срыгнуть ваш город с землей. Графика, судя по скриншотам, будет намного лучше,



чем в SimCity 2000. И чтобы насладиться всей прелестью новой игрушки, вам понадобится довольно мощный компьютер P166/32Мбайт. Вся остальная информация по игре можно узнать на недавно открывшемся официальном сайте.

POWER MEDIA ПРИЗЫВАЕТ ДУШУ ОРАКУЛА



Компания Power Media планирует выпустить свою новую игру Soul of the Oracle в феврале.

Игра пополнит и без того большую армию игрушек в стиле action-adventure. Разработчики обещают продвинутую графику, которой обязательно понадобятся 3D-акселератор. Вы сможете поиграть за одного из шести уникальных персонажей — не такой выбор, как у Валлурса Гейтса, но и игра, судя по всему, ожидается менее масштабная. Основной стратегией для достижения победы будет, как это видно из названия, использование разного рода магии направо и налево. Для этого предусмотрена куча великих заклинаний. Будет поддерживаться игра по локальной сети или по Internet для игроков в количестве до десяти человек.

Предполагаемая розничная цена лицензионной копии игрушки составит \$29.95.



Титанические субмарины... еще не готовы

Выпуск игрушки Submarine Titans компании Megamedia Australia задерживается до II квартала 1999 года. После попадания в землю большой кометы выселение земли, за исключением нескольких тысяч счастливых, погибло. Климат тоже несколько изменился, и это выразилось в следующем: внезапное потепление растопило все ледники, и жалкая кучка уцелевших людей была вынуждена спуститься под воду (видимо, оказался опыт игры в UFO2). Под водой люди разделились на две группировки, которые в течение всей игры борются за




навороченных технологических примочек. Например, разрешение исключительно 800х600, полностью трехмерную графику с пятью уровнями глубины и самый реалистичный звук. Однако не стоит этому



слишком верить — ведь, во-первых, до лета еще много времени, а во-вторых — почти в точности то же самое заявляют все прочие разработчики относительно даже самых посредственных игр. Приятно, что противостоящие стороны не ограничиваются ведением боевых действий, а решающее значение будет иметь уровень развития технологий и производства. За каждую из сторон можно пройти

сферы влияния. А тут еще некие пришельцы-пилоты — те самые, что направили на землю стихийное бедствие в виде смертоносной кометы. Они, оказывается, сделали это не без задней мысли — уж очень им понравилась наша планета. Вы можете попробовать сыграть за любую из трех сторон. Идею войны под водой можно назвать оригинальной, к тому же это наложило серьезный отпечаток на графику игрушки. Все персонажи, которых более 70, и пейзажи выполнены в сине-зеленых «подводных» тонах. Зеленой цвет, конечно, успокаивает, но хочется верить, что когда игра выйдет, она не будет вызывать чувства глубокого успокоения. Создатели обещают сделать очень продвинутый AI, равно, как и много других

кампанию на шестнадцать месяцев, а потом играть в случайные сценарии. Будет добавлена возможность сетевой игры с поддержкой одновременного участия до восьми человек — не очень много, но воды и подводные просторы нашей планеты не безграничны. 




Sierra строит города...

Sierra и Impressions Software объявили о двух новых игрушках, которые выйдут в 1999 году. Ими стали Pharaoh и Civil War Generals 3. Pharaoh во многом является продолжением mega-популярной серии строительства городов SimSity. Кстати, совсем недавно компанией была выпущена новая игра Caesar III, которая с сентября уже разошлась по миру более чем в 400 000 экземплярах. Действия Pharaoh'a также



происходит в древнем мире (ну-ка, догадаетесь где, правильно — в Древнем Египте). Игра даст возможность отстроить огромный египетский город. Ощутить масштабность всего происходящего вам поможет строительство египетских пирамид и других монументальных памятников египетской архитектуры, спроектированных вами же. А те, кто не боится крокодилов, смогут попробовать разводить всякого рода скот на берегах Нила.

Civil War Generals 3 будет продолжением небезызвестной серии Civil War, количество проданных копий которых уже превышает 700 тысяч. Вы попробуете развить экономику США в такой малоприятной обстановке, как гражданская война. Дабы развить рутинное возведение домов, создатели игры предлагают вам сразиться с неприятелем в стратегиях реального времени, которая является частью игрушки. Если вы не обладаете достаточной реакцией или утратили навыки обращения с главным оружием геймера — мышью, можете легко заменить режим реального времени пошаговой стратегией. 

SHORT NEWS

- Выпущена коллекция самолетов Classic Wings. VIP Classic Wings '98 выпущена компанией PC Aviator. Коллекция содержит более 220 классических самолетов для Microsoft Flight Simulator '98 и является продолжением VIP Classic Wings '98 — Volume One. Пользователи Microsoft Flight Simulator могут теперь летать на таких летательных аппаратах, как Boeing 747-400, Canadair Regional Jet, MD-11, DHC-6 Twin Otter, Harvard, Vickers Viscount и Sikorski Helicopter.
- Объявлено о выходе игры Flashpoint. Компания I-Magic объявила детали игры Pharaoh. Игра разработана чешской компанией Bohemia Interactive и посвящена гипотетическому конфликту во время холодной войны. Игрок занимается развитием колонии на небольшом острове, а также ведением боевых действий. Акцент в игре сделан на управление боевыми подразделениями в бою, и при этом все надо делать незаметно, чтобы местное население не особо беспокоилось. Выход игры ожидается летом 1999 года.
- Simutronics достигла соглашения с Microsoft, в результате которого игра Simutronics появится в MSN Gaming Zone.

А у нас...



У нас главное событие произошло, наверное, 12 декабря. Именно вечером того дня в клубе «Пропанганд» состоялась тайная сходка российских разработчиков в лице представителей команды SK.I.P., издателя (господа из Буки), прессы и игровой общественности. Один из них прибыл сюда провести презентацию новой российской игрушки, юмористического квеста «Петя и Василий Иванович спасают Галактику», а другие поприсутствовать на ней. Прошла презентация в теплой дружественной обстановке, чему способствовало хорошее пиво. И вот в тот самый момент, когда гости собрались было расходиться, думая, что концерт окончен. Тогда-то это и случилось. Раздался дикий метакрик «уа-уа», и было торжественно объявлено о рождении нового игрового журнала Mega Game Гости, естественно, с радостью продолжили поглощение напитков и еды, радуясь новому поводу. Так что теперь, дорогие наши читатели, день 12 декабря — День рождения нашего с вами журнала.



*Ну, а что же происходит еще...
А происходит много чего...*

Компания Nival успешно продолжает развивать свою серию «Аллоды». 4 января права на издание игры Rage of Mages 2: Несогласие (так «Аллоды: Повелитель душ» называются на западном рынке) приобрела фирма Monolith. Эта игра является продолжением Rage of Mages, оригинальной ролевой игры с элементами стратегии, опубликованной Monolith в октябре 1998 года. Rage of Mages 2 появится на полках магазинов весной 1999 года. А тем временем компания Nival и фирма IC подписали соглашение об издании на российском рынке новой игры с рабочим названием «Аллоды 3D». Игра создается на новом трехмерном движке, с использованием самых современных технологий. Предположительно она выйдет в IV квартале 1999 года.

Группа разработчиков Maddox Games справила новоселье на новом сервере <http://www.maddoxah.ru/> и продолжает разработку симулятора-шутровика Ил-2 «Tank Killer» и дополнительных миссий к популярной игре Z.A.R.

«**А**келла» готовит к выпуску во II квартале приключенческую игру «Корсары» о пиратах, морях и чудовищах. Кстати, это не только приключение, но и симулятор парусника. Та же компания собирает вскоре выпустить то ли квест, то ли бильярд. В общем, игра будет называться «Провинциальный игрок», и ваш герой будет слоняться по различным значимым

происходит (правильно догадываетесь) на некоем острове



архипелаге, который просто кишит различными созданиями, как добродушными, так и злобными, и подобными изображенному на рисунке красавцу...



местам и зарабатывать на жизнь игрой в бильярд. А в игре «Архипелаг», создающейся опять же в недрах «Акеллы», появился новый герой — дракон. Посмотрите, какой симпатяга. Напомним, что действие этой РПГ



А у них...

А у «них» жизнь кипит, как в паровом котле перед взрывом. Как обычно, большая часть того, что было нам обещано к Рождеству, слетает на февраль, март и «далее везде», причем год не упоминается. По этому поводу собираются большие пресс-тусовки с богатыми шведскими столами. На этих пирах грамотные спецы по связям с прессой прессуют очередные порции лапши на уши нашего брата и тут же заливают это дело сладкими потоками меда обещаний.

Компания Electronic Arts продолжает подогревать страсти вокруг продолжения классической серии SimCity — SimCity 3000 новыми подробностями. SimCity 3000 включит 350 различных типов зданий. Будет добавлена возможность заключать сделки с соседними городами, и вы сможете в полной мере ощутить себя мэром. Кроме того, выходящая регулярно газета, которая была и в предыдущих версиях, станет намного более информативной и будет содержать как достоверную и на этот раз действительно полезную информацию о положении дел в городе, так и сплетни (куда ж без них). Значительно улучшится детализация графики. Движение транспорта по улицам больше не будет выглядеть хаотичным перемещением микроскопических частиц, а благодаря продвинутой системе приближения и удаления вы сможете довольно четко различить отдельные машины и пешеходов.



А на официальном сайте SimCity (www.simcity.com) разработчики обещают выложить примочку для будущей игры под названием Architect Builder, с помощью

которой будет добавлена возможность испытать себя в роли архитектора и спроектировать новые здания дополнительно к 350 предлагаемым.

Фирма 989 Studios объявила, что игра EverQuest (www.everquest.com), многопользовательская online-ППГ выйдет 16 марта 1999 года. Интересно, каким образом удалось



установить такую точную дату. Смотрите, что получается. Ултимато у нас уже есть. Весной или летом появится EverQuest, а к осени Middle Earth. И будет битва гигантов.

Киграм-симуляторам менеджеров футбольных команд и «формулы» мы уже привыкли, а вот теперь нам предлагается выступить в роли спортивного менеджера-боксера. Весной компания Codemasters выпустит (надеется выпустить) игру «Prince Naseem Boxing». Как следует из названия, сам Prince Naseem — чемпион мира по боксу — по одной из версий сыграет в игре самого себя. Геймеры будут играть роль менеджера, задача которого продвинуть звезду бокса к всевозможным титулам. Своего боксера можно будет выбрать из представленных девяти вариантов.

Спортивную тему успешно развивает и фирма Head Games. От нее зимой этого года мы ждем Extreme Winter Sports, которая будет включать гонки на снегоходах и сноубордах. Весной должна выйти Extreme Water Sports — водные лыжи и серфинг. А Extreme Tennis позволит поучаствовать в турнирах Большого шлема и Кубке Кремля.

AGT Interactive полюбила охоту. Очередное произведение этой фирмы называется Bird Hunter: Upland Edition. Здесь можно будет поохотиться на фазанов, рябчиков, перепелок и т. д. в различных местностях Соединенных Штатов. В помощь охотнику выделяется также охотничья собака. Игрушка появится в продаже в феврале.

Вотите поиграть в игры по мотивам фильма Top Gun? Тогда подождите годик: Titus Software объявила, что она купила права на использование торговой марки Top Gun с 1 января 2000 года. Сейчас Titus занимается разработкой игр по одноименному фильму с Томом Крузом.



QUAKE III. ГДЕ ЖЕ ТЫ, ГДЕ...


Quake III Arena выйдет не декабре, как планировалось ранее, а в марте — апреле 1999 года. Quake Arena будет использовать:

Specular highlighting — техника для симуляции отражения света на глянцевых поверхностях, впервые примененная в Unreal. Для увеличения скорости можно будет отключать продвинутые методы рендеринга, отсутствовавшие до уровня Quake 2.



заведомо хуже, чем прилический 3D-ускорители.

В написании музыки для Quake III будет участвовать электронная группа Delerium. Они делают музыку, отдаленно напоминающую творчество Enigma и Deep Forest.

Хм, а вот первые нормальные скрипты были сделаны почему-то на Макинтосхе. Неужели максовский вариант появится раньше? 

Динамические кривые поверхности — при снижении частоты кадров ниже определенного уровня игра уменьшит уровень детализации объектов.

Текстуры 512x512 в 24-битном цвете. Таким образом Voodoo 2 и Banshee с их максимумом 256x256 в 16-битном цвете будут выглядеть



SHORT NEWS

● Фирма Accolade объявила, что сетевая многопользовательская бетаверсия игры Redline должна скоро выйти. Она будет включать два поля битвы и будет доступна на сайте Accolade.

● Открылся новый бесплатный игровой сайт Bill's Games. На сайте представлены головоломки, лабиринты, Solitaire, etc.

● Президент компании IDSA выступил против продвижения отдельных игр. Он сказал, что цель рейтинга ESRB — дать потребителю объективную информацию об играх.

● Компания Kesmai объявила, что Starship Troopers: Battlespace теперь доступна на America Online's Games Channel. Игра, разработанная компанией Mythic Entertainment, основана на фильме компании TriStar Starship Troopers.

Будни и они же — хроники

В смысле — хроники жизни редакции.

А что у нас как всегда — «все идет по плану», летят к чергу все планы... В редакции платилось замечательное игровое устройство для «красных трехмерных игр» во сна. Протестировал. Нанисал. Хотел поделиться с общественностью. Так пришел злой выпускающий боссан и выкинул этот замечательный тест в мусорный ящик. Так и шити. А прекрасная секретарша Юрия Травникова, знойная женщина Вуудас Краш все развлекается ежедневной снейой оево на своем рабочем месте. Пол поболтайте на самые безобидные из них.



SHORT NEWS

● Monolith Production объявила, что будет использовать RAD Sound System компании Miles Games Tools в своем движке LithTech 3D.

● Компания Activision объявила о создании новой торговой марки Classic Line, которая объединит в себе игры по фильму «Звездные войны».

● Westwood Studios делает игрушки Nox и Sword and Sorcery, разработку которых прекратила компания Virgin Interactive Entertainment.

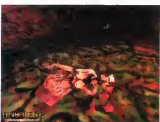
● Стали известны детали игры Cossacks (типа козак) — новой стратегии реального времени, которая разрабатывается на Украине. В игрушке будет представлена Европа XVII-XVIII вв. Игрок сможет управлять 25 родами войск, а сетевая игра будет поддерживать до восьми игроков.


● Ubi Soft выпустила «демку» Tonic Trouble. Действие игры происходит на измененной земле в будущем. Вы играете за инкогнетианна Лад, который должен привести землю в исходное состояние. Окончательный вариант игры ожидается в марте 1999 года.

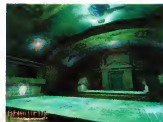


Ангелы, оказывается, могут мстить

Появились скрипты игры Requiem: Avenging Angel, взятые из еще не вышедшей полной версии игры. На данный момент с сервера компании 3DO можно получить демо-версию игры, а также демо-ролики. Сама игра обещает пополнив многочисленную армию 3D-shooter'ов с элементами RPG. Сюжет игры создан по мотивам библейских историй. Вам придется выступить в роли ангела, дабы вступить в противоборство с темными силами ада, которые по одним им понятной причине спустились на землю, где и осуществляют разного рода бесчинства. Вас будут звать Malachi (очевидно, выбор другого имени не предусмотрен создателями игры), и кроме расправы над злыми существами из ада, вам в обязанности вменяется вступать в неприятные (ну, вообще-то кому как) контакты с населением нашей планеты с целью проявления самых благородных чувств, обычно свойственных ангелам, и оказания помощи смертным созданиям. Для меня остался невыясненным один вопрос: насколько я себе представляю, ангелы — существа вполне бесмертвые, но в игре, при всех уважениях к вашему мастерству, наварное, подразумевается такой малопривлекательный исход, как ваша смерть. В связи с вышеизложенным мне представляется очевидным противоречие сюжета игрушки и основными библейскими канонами и с библей в целом. Остается только отметить, что в сетевой игре будет поддерживаться одновременное участие до восьми игроков (неужели ангелы будут убивать себе подобных — опять неувязочка). Выход игры намечен на зиму 1999 года. Исходя из очевидного факта, что до конца зимы осталось совсем немного, можно сделать предположение, что игра либо выйдет совсем скоро, либо нас ждет очередная задержка. 



 <http://www.3do.com/requiem/>



Юбилей, юбилей...

Их в ушедшем году было немало. Большие и маленькие, громкие и незаметные, имеющие значение для всех и дорогие лишь паре человек во Вселенной. Но о случившихся в декабре двух юбилеях, которые дороги сердцу каждого геймера, а тем более заядлого каввера, так вот, об этих двух юбилеях не сказать нельзя.

В декабре исполнилось 5 лет знаменитой игре, которая перевернула и поставила на уши игровой мир, породив новый жанр 3D-шутеров. Пять лет назад появился Doom.



вратилась в основу-теддишу жаира и преуспевающую компанию. И началось... На радость геймерам появились разнообразные трехмерные стрелялки-убийки. А потом появился Quake. И всем этим разнообразием мы обязаны именно Doom'у.

А теперь... Всем ВСТАТЬ! Тридцать лет исполнилось устройству, над которым вы издаетесь каждый день, каждый час, каждую минуту. Устройство, без которого немислим современный компьютер. Устройство, которое уже давно никто не замечает, так как оно стало продолжением руки. Да-да, той самой банальной



Дуглас Энгельбарт
— мышкин папа

мышкины ручки

мышке, которую вы каждый день с остервенением ковыряете по мышкету и жестоко стучите по столу, когда заедает, этой бедняге уже 30 лет. Сolidная, можно сказать, женщина. Многие геймеры в мамы годятся. А вы ее так... А когда-то вокруг новорозданных толпами бежали журналисты, и папа Энгельбарт снял от счастья.

Со столы геймеров уже который раз мышку пытаются вытеснить другие, не менее замечательные устройства, но старушка не сдастся и, похоже, протянет еще не один десяток лет.



Best & Worst of 1998

URL <http://www.gamespot.com>

Сервер Gamespot решил угодиться американской киноакадемии и определить лучших и худших (Best & Worst of 1998) по многим номинациям среди, конечно не фильмов, а компьютерных игр. Были разделены номинации «лучшая музыка» и «лучший звук», и поощрения в них принимают соответственно Grim Fandango и Thief: The Dark Project. Лучший сюжет оказался в игре Starcraft, а наиболее популярная и реальная графика, во многом за счет, созданная разработчиками в игре Unreal. Starcraft вообще собрал много наград. Так, он победил в номинации «лучшая многопользовательская игра», а Brood Wars стал лучшим expansion'ом. Были также выданы награды по отдельным игровым жанрам:

Жанр	Победитель
Action	HalfLife
Adventure	Grim Fandango
Driving	Need for Speed III: Hot Pursuit
Puzzle	You Don't Know Jack: The Ride
RPG	Baldur's Gate
Simulation	European Air War
Space Simulation	Independence War
Sports	FIFA 99
Strategy	Starcraft
Wargame	The Operational Art of War, Vol. 1

И, наконец, абсолютно лучшей игрой года признан квест Grim Fandango.

Алмазная мышь

Видимо, Diamond Multimedia приурочила к юбилею мыши выпуск на рынок нового устройства — мыши под названием GyroMouse Pro. Эта не жирная, а беспроводная мышь использует в своей работе не только мини-гироскопы для определения перемещений, но и 8 различных радиочастот для передачи сигнала на приемник. Благодаря такому их количеству и использованию 16 различных адресов, уменьшаются помехи при передаче и появляется возможность работать с несколькими мышками в одной комнате одновременно. Максимальное расстояние от мыши до приемника 13 метров. Да, а монитор можно рассматривать в подзорную трубу.



Турков будет много

Компания Acclaim подтвердила многочисленные слухи о том, что в ее планы входит сделать сиквел к игре Turok 2. Представитель фирмы Мишель Сибак (Michelle Seebach) объявила, что Turok — достаточно мощная торговая марка компании Acclaim и поэтому обязательно будет продолжение игры Turok 2. К сожалению, никаких других деталей игры озвучено не было (по той простой причине, что они не известны самим создателям будущей игры).

SHORT NEWS

- Activision обнародовала некоторые детали выходящей осенью 1999 года игры Vampire: The Masquerade разработчика Nihilistic. Игра представляет собой симулятор жизни вампира на протяжении восьми веков.
- Вышла «демка» The Struggos Conspiracy. Это «причюлка» к Quake II, которая включает новых врагов, карты, оружие, etc.
- Удалось обнаружить планы Microsoft'a по созданию шестой игры в серии X-COM.
- Westwood Studios официально объявила о своем намерении издать игрушку Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness, которая должна выйти летом 1999 года. В игре будет 10 рас и 15 классов, а также будет добавлена поддержка игры по сети на бесплатном игровом сайте Westwood.
- Компания Monolith официально объявила название сиквела Rage of Mages — Rage of Mages 2: Necromancer разработчика Buka Entertainment. В игру включены новые квесты, персонажи и заклинания.
- Новой GT Interactive облетено о фирмой игре для PC — Bird Hunter: Upland Edition. Здесь можно будет поохотиться на фазанов, рябчиков, перепелок в различных местностях Соединенных Штатов. В помощь охотнику выделяется также охотничья собака. Игрушка появится в продаже в феврале.
- Терри Фиджеральд (Terry Fitzgerald), создатель фильма Spawn, объявил, что будет подписанное соглашение с Columbia Pictures о создании фильма по игре Doom.
- GT Interactive приобрела компанию-разработчика Reflections Interactive, первая игра которой — Driver — должна выйти весной 1999 года.
- Новый деморайк игры Earth 2150 от компании TomWare Interactive появился на официальном сайте игры (www.earth2150.com). «демка», к сожалению, не дает возможности поиграть в будущую игру.
- Программист shareware-игр Том Праудфотт (Tom Proudfoot) через несколько недель закончит работу над простенькой RPG Natak. Дата ожидаемого выхода — 6 января.
- Take 2 Interactive объявила, что прикупила разработчика стратегических игр — компанию TalonSoft.

SHORT NEWS

● Фирма SW Games — разработчик RPG Yendorian Tales — сообщила о своем новом проекте The Fourth Book of Yendor. В новой игре используется новейший RPG-движок, пошаговые боевые действия и много нелинейных квестов. Сюжет построен вокруг факта исчезновения каких-то двух великих колдунов.

● Сотрудники компании Iguana Гай Миллер поделились деталями о переносе комиксов серии Shadow Man в компьютерную игру. В частности, он сказал, что комикс довольно легко перенесся в состояние сценария для игры, и для этого пришлось совсем немного «вступить» в интимную связь с высокозначимым комиксом.

● Торговая объявила дату выхода своего нового участника — игры Gorky 17. Игра сделана в жанре RPG/RPG и описывает события какого-то вымышленного шпионского противостояния между США и Россией. Выход игры намечен на весну 1999 года.

Уходим, уходим, уходим...

«Что-то неладит в Датском королевстве...» Наблюдаются массовые оттоки сотрудников из вполне благополучных фирм.



Компанию 3D Realms покинули продюсер проекта Prey Пол Шайтема и ведущий программист Уильям Скаброт. Пока неясно, что будет с проектом — продолжат ли его, прекратят или трансформируют в другой? У него несчастливый судьба: два года назад его уже кидали Том Холл, ушедший в Ion Storm, и еще несколько членов команды, сформировавшие Ritual Entertainment.

Крупная неприязнь постигла компанию ION Storm, известную своим лидером Джимом Ромеро, экс-членом id Software, меувавшийся стратегией Dominion и разрабатываемым проектом Daikatana. Семеро членов этого проекта — дизайнеры уровней, в том числе



и главный дизайнер, художник, программисты (и главный программист) и ведущий дизайнер уровня другого проекта Ion, Anachronox — покинули компанию.

А ведь когда-то и сам Ромеро уходил из id Software. Как аукнется...

Ожидается выход стратегии
Warzone 2100

Скоро выйдет новая стратегическая игра Warzone 2100, но некоторые ее детали стали известны уже сейчас. Сюжет игрушки трудно назвать оригинальным.

Случилась небольшая авария в системе спутниковой защиты земли. Авария хоть и небольшая, но произошло все быстро, и последствия оказались впечатляющими, ведь на орбите были ядерные боеголовки. (Вспоминается одно из следствий закона Мерфи: система обеспечения безопасности выведет из строя другие системы.) И вдумалось этой системе сбросить бомбы не куда-нибудь в океан, а именно на самые густонаселенные области нашей планеты, включая Москву и Вашингтон. Народу, как водится, полегало много, а те, кого не добила бомба, умерли от великих эпидемий.

В живых осталось только около миллиона человек, нужно отметить, что это более оптимистично, чем во многих других играх. А про здания, сооружения, технологии и прочие завоевания человечества и говорить не приходится — ничего не осталось, только пепел. Как видно, уменьшая часть человечества прожигала как раз там, куда попали бомбы, потому что те, кто выжили, за редким исключе-



нием, незамедлительно начали боевые действия друг против друга за предел уцелевшей собственности погибших. О восстановлении утраченной цивилизации побеспокоились лишь немногие, одним из которых по счастливому стечению обстоятельств станете вы, если, конечно, приобретете эту игрушку. В конце игры, когда вы будете думать, что вам все удалось, вас ждет встреча с неким аморальным субъектом, который и организовал

сбой в системе обеспечения безопасности. Игрушка в данный момент разрабатывается компанией Pumpkin Studios, а в роли издателя выступит Eidos Interactive. Выход игры намечен на 1999 год (довольно, надо сказать, неопределенно), а «демка» для многопользовательской игры ожидается в самом ближайшем будущем.

SHORT NEWS

● Компания Lupine Games готовится выпустить военную стратегию Veiled Threat. Разработчики обещают сделать совершенно новую тактическую игрушку, в которой будет очень сильный AI. Основное отличие ее от других военных стратегий будет заключаться в следующем: вам не придется добывать и отвоевывать никакие ресурсы — вы сможете сосредоточиться на ведении боевых действий.

● Titus Software объявила, что подписала соглашение с Universal Studios о выпуске игр по некоторым американским телесериалам, в частности «Хана: Warrior Princess» и «Hercules: The Legendary Journeys».

● 4 января легендарная компания Hayes — изобретатель модема — объявила, что прекращает все операции и начинает процесс ликвидации.

● Помните игру MDK? Ее разработчики работают над созданием такой же уникальной игры Giants: Sitten Kabuto.

● Новая команда разработчиков Bloodshot Entertainment купила лицензию на использование движка LithTech.

● Blizzard Entertainment объявила о проведении на Battle.net первого чемпионата по игре Starcraft: Brood War. Призовой фонд — 20 тысяч долларов.

● Игра BankHeist компании Ice Pick Games задерживается и не выйдет во втором квартале 1999 года, как было обещано.

● Virtual Media объявила, что выпустила новый трехмерный puzzle, который называется Matrix. Как в большинстве puzzle'ов придется складывать разноцветные кубики. Предусмотрены шесть различных стилей игры, 60 различных уровней и возможность многопользовательской игры.

● Фирма Lucas Learning объявила, что компания Ubi Soft купила права на публикацию и распространение первых трех игр серии Star Wars в Европе.

● Компания Blizzard спешит похвалиться, что в 1998 году ей удалось продать более полнотра миллионов копий игры StarCraft. По данным PC Data (www.pcdata.com) StarCraft стала самой продаваемой игрой 1998 года.

Tribes вступили в стадию доработки



TRIBES

AXIS COMMANDER

Выпущен программный продукт, который называется Tribes Axis Commander v. 1.0. Эта утилита для игры Tribes. Tribes, обещает геймерам процесс конфигурирования различных устройств для игры. Утилита весьма полезна, так как поддержка, например, докслота реализована в игре весьма странно, а Axis Commander позволяет настроить такие устройства, как Panther XL, MS Sidewinder, Space Orb и другие. В дополнение к установкам, предложенным по умолчанию, есть возможность настроить устройство вручную.



Ювелиры греют руки на успехе компьютерных игр

20 января ювелирная фирма Queen Village Trinkets объявила, что она планирует выпускать украшения с символикой игрушки HalfLife. Предыдущий ее опыт в этом направлении — украшения из Quake и Quake II — оказался очень удачным, результаты вы можете наблюдать на картинках. Были также получены сведения, что на этом компания не успокоится, а воспользуется символикой таких известных игр, как Duke Nukem, Team Fortress 2 и Quake 3.



<http://www.qvt.com>

SHORT NEWS

- Скоро появится игра SHOG0: Legacy of the Fallen. Это стало возможным благодаря соглашению между компаниями Aetech New Media и Monolith Productions. Программный продукт будет разрабатываться командой Anarchy Arts и появится в первом квартале 1999 года.
- Новый add-on. На этот раз к игре Battlezone, и он называется Battlezone: Odyssey. Вам опять придется противостоять злобным китадцам. Улучшены многие элементы игры, в частности звук и графика. Добавлены новые самолеты и другие средства ведения боя.
- Фирма Ubi Soft решила последовать примеру компаний Interplay, Microprose и Red Storm и установить на выпущенные ею CD-диски защиту SafeDisk. Эта система устанавливает на каждый диск электронную подпись, которая не может быть переписана обычным CD-рекордером. Она наносится исключительно в заводских условиях.
- Компания Strategy First Inc. выступит в качестве издателя игр компании Les Productions Microem, которая известна такими продуктами, как Fallen Haven и Liberation Day.

Друг или drug?

Великобритании группой ученых было проведено интересное исследование. На этот раз экспериментировали не над кроликами, а над вполне здоровыми людьми. У играющих в компьютерные игры наблюдали изменения содержания в организме вещества под названием «допамин». Моог его использует для передачи информации. Добровольцы, участвовавшие в эксперименте, разделились на две группы: одни туго смотрели в монитор, другие же реались в аркадную игру, причём за каждую победу им выдавали награду. В результате уровень допамина у игроков увеличился почти вдвое по сравнению с нормой. Такое увеличение очень сильно напоминает наркотик, известный под названием «скорость». Тем не менее официально заявлять о наркотическом влиянии игр на человека пока еще рано.

SHORT NEWS

- Финансовый отчет компании Eidos (www.eidos.com) за последний квартал 1998 года будет опубликован 25 февраля. По предварительным подсчетам компания продала за это время около шести миллионов копий игр, включая такие хиты, как Thief: The Dark Project, Tomb Rider III и Michael's Owen World League Soccer.
- Новый проект Rune будет разрабатываться компаниями Epic Games и Human Head Studios. Игра в жанре action-adventure будет называться группой God (Gathering of Developers) и выйдет, скорее всего, не раньше 2000 года.
- Оригинальная версия Grand Theft Auto была довольно неплохой игрой. Ее разработчики сообщают, что скоро выйдет сиквел — Grand Theft Auto 2. К сожалению, никаких больше подробностей не указывается, кроме того, что разработчики уже приступили к продолжению.
- Из источников, близких к разработчикам игры Baldur's Gate, стало известно, что сейчас ведется работа над сиквелом игрушки. К сожалению, ни названия продолжения, ни даты предполагаемого выхода не сообщается.
- Руководитель компании 4D Rulers сообщил, что трехмерный shooter, который называется Gore, впервые появится на выставке E3 в мае. Там будет представлена демоверсия deathmatch'a.

Новые дикие мстители

Прошел Comdex. Он-то прошел, а вот такой средненький вагончик и к нему маленькая тележка анонсированных и показанных на этой выставке различных «железок» упал на наши головы. Увераясь от этого железапада, наш корреспондент успел передать следующее.

Новый подрабочек от 3DEx — Avenger, он же Voodoo3. Кому мстить и за что — непонятно. Новый чип будет изготавливаться по 0.25-микронной технологии, работать на частоте 125 МГц, поддерживать до 32 Мбайт памяти SDRAM/SGRAM на частоте до 150 МГц. Естественно, есть поддержка шины AGP. Но самое главное — этот чип является 3-D и 2-D ускорителем. По сути он продолжение технологии



а поэтому и новый чип не сможет по-настоящему точно и качественно передавать true color. Ну, а первые серийные чипы оказываются в первом квартале, как и платы на их основе. Вот тогда и посмотрим.

Trident Microsystems показала свой чип Blade 3D, который будет продаваться по цене \$17 в партии 10000 штук, начиная с первого квартала.



Процессор Blade 3D, известный до этого как Porsche, конечно, не монстр производительности, но вот за счет низкой цены может нам, геймерам, и понравиться. Blade 3D является первым процессором компании Trident, разработанным специально для использования с API OpenGL и DirectX 6.0. Хотя процессор включает 128-разрядный интерфейс к памяти текстур, интерфейс O3U является 64-разрядным.

По последним тестам Trident, процессор Blade 3D по показателям 3DWinBench'98 отставал от других процессоров, например Savage 3D компании S3 и i740 компании Intel; однако в реальной игровой среде Blade 3D показывал себя превосходно.



Banshee. Однако несмотря на явно возросшую производительность и другие возможности, 3DEx так и не добавил по-настоящему 32-битный рендеринг.

ИГРАТЬ или СМОТРЕТЬ?

Человек с Рыжей Бородой — об игровом прогрессе

Татьяна Снежная

Люблю я, знаете ли, без приглашения в гости ходить. Вроде как, пусть радуются друзья и знакомые: Снегурочка пришла, молоко принесла. Вот и не дале как вчера решила я навестить друга одного, давно не виденного, Макара Рыбина, Человека с Рыжей Бородой. Ну а чтобы радость макарову от моего посещения еще усугубить, пришла я с двумя бутылками отменного молока. Здорово, знаете ли, холодным зимним вечером заварить чайничек молока и попить его, травя байки да естотина былое.

И вот сидим мы с Макаром, молоко попиваем, разговариваем, да все мне как-то не по себе. Вроде как все хорошо: уже полчайника умяли, уже скоро предстоит послышать гонца, а все что-то неуютно как-то. Неуютно мне было оттого, что пить со старинным знакомым горячее молоко — это хорошо, но вот заигра в редакция босс: сып! спросит, где интервью. А что ему отвечать? Нет интервью? Выгонят ведь, всему предел должен быть, не посмотрят на мою Снегуркину сущность. Вот и некомфортно мне молоко пилося, пока идея моя не посетила.

— Макар, — говорю. — Давая я у тебя интервью возьму!

Макар чуть не подавился от такого заявления и с подозрением заглянул в чайничек, типа не выпила ли я его весь в его отсутствие.

— Я ж не разработчик, не издатель, не известный повсеместно вслэски человек, — заметил друг. — С чего у меня интервью брать?

— Это неважно. Мы интервью берем не только у перечисленных персонажей, мы просто у людей берем, которые в игры играют компьютерные и получают от этого удовольствие. В смысле, не всегда, конечно, но почему бы и нет? Вон у тебя борода какая.

— Борода она борода, но я ведь в игры тоже не играю, — это

дукавил Макар, прямо скажем. Я, когда к нему шла, еще от лифта услышала завывания мотора в Need for Speed.

— Это тоже неважно, — ответила я. — Главное, ты сказать про них слова можешь. А посему давай-ка за молоком отправляйся, а я пока диктофон включать буду. Так оно и получилось.

Все было, как в песне: мы сидели с моим другом и пили молоко, и занимались этим делом мы довольно давно. Макар выжидающе поглядывал на диктофон, вроде как давая вопросы задавай. И за мной не зарикавало, конечно.

— Что скажешь-то? — начала я.

— Хмм... Про что?

— Про что-нибудь. В игрушки в какие играешь, например?

— Да не играю я, сказал уже.

— Ну тогда во что не играешь, расскажи.

— Давеча вот не играл в Need for Speed третий. А ночью, если бы ты не пришла, не играл бы в Grim Fandango. Но вообще, прямо скажем, нынче я действительно как-то играть перестал. Постарел, надо думать.

— Может, игрушки не те пошли?

— Да шут его знает. Я тоже так иногда думаю. А иногда иначе думаю. Скажешь что ль концептуальную речь по такому случаю?..

Концептуальная речь

Какое-то, знаешь ли, в последнее время уж больно потребительское у нашего брата к игровкам отношение. Критикуем вон активно, желаем каждый день что-то новое иметь, квесты за два дня проходим полностью... Разве раньше так было? Раньше удавалось раздобыть какую игрушку у приятеля, принести любовно на диске, установить и потом... Потом играешься в нее без конца. Источ и другой. Над квестами сидели и думали ча-

сами, днями и неделями. Звонили приятелям. Помнишь, как мы с тобой на двоих Gateway первый проходили? То ты задачку решишь, то я... Месяца полтора мы с ним бодались! Еще бывало собирались вдвоем-втроем, за один комп, думали вместе, круто было...

А теперь что? Теперь он-лайн, Internet, модем. Застял в квесте, подключился к сети, посмотрел солюшн. Грим Фанданго вон, говорят, должна быть очень достойной

игрушкой, дык я ж ее за пару ночей и пройду уже — уже на всякий случай три солища скачал, чтоб быстрее. Раньше такое было бы невозможно. Раньше, раздобыч какую интересную игру, звонили друзьям-приятелям, закупались на ночь молоком да кефиром, сидели и все... дым коромыслом, могли уломом, проходим, думаем... Сильно нас тогда волновало, свежая игрушка или нет? Я, помнится, первые три Space Quest а про-



ходил в обратном порядке. Помнишь, какая графика в самом первом, когда от похода Вилко по экрану повсюду оставались мерзкие полосы и точки и вообще все работало в разрешении 160х100 при шестнадцати цветах палитры? И что, кто-то напрягался? Ну, все напрягались, конечно, но проходили же. И с огромным удовольствием. Один мой знакомый как-то в своей конторе чемпионат устраивал, кто быстрее пройдет первый SQ (естественно, все знали, как это сделать — это была задача на скорость).

Но потом пришел Дум, за ним Кавка и пошла-пошла. Выдела Треспассера? Видный символ окончательного загнивания компьютерных игр. Раньше игра должна была быть умной и увлекательной, а теперь — красивой и динамичной и всенепременно поддерживать Вуду 3.

Кто ж будет думать о содержании в таком случае? Один мой знакомый игровой, между прочим журналист, обозвал Треспассера «новым поколением Мистов». Ну ни смешно, ни себе новое поколение! Если отныне действительно все игры такими будут, я копю в помойку

Только такие разговоры и слышно: видел, смотрел, взял погонять... Попробуй скажи им, что играешься нынче в тот же третий NFS, — засмеют ведь, скажут, что это «старье».

выпукну, честное слово. Красные трехмерные картинка я вон на ушле каждый день вижу. Такие пока ни одна вудка не осилит, что еще и ослепало было. Нынче хардкорные геймеры в безумном восторге по поводу Half Life. А что они в ней такого увидели, кроме как текстуры красивые да вроде-как-умные загадки? Обман все это. Второсортный квестик в смешении с второсортной аркадой, зашпаклеванная в блестящую обертку простодушности и технологической продвинутиости... В такое точно нет желания играть выигрывать на одном компьютером.

А реал-тайм эти, туды их и отуды! С тобой ты в Шиваликитто реальношь или еще к кому? Сколько времени было загублено, сколько работ не сделано и молока выпито... В нормальную стратегию можно играть компанией, проходить с применением коллективного разума. А в какой-нибудь Старкрафт можно играть за одного компьютером играть? Нет. Там надо быстро мышкой ерзать, в этом весь смысловый кайф. Мозговые процессы так, на втором плане, опция. Вообще, данно паря в RTS'ах включать в меню настройку «думать/не думать».

мать». Чтоб выключила — и сразу мышкой по столу сколько влезет, а мозги вообще отключай.

Пас ты скажешь, что, значит, игровщики плохие нынче пошли (по правде сказать, ничего я говорить не собирался: Макара пронало, зачем мешать?). Они, конечно, не фонган, но дело не в них, а в нашем к ним отношении. Вроде как по Сенке и шалпа (про другое пословица, конечно, но верная). На что есть спрос, то и клапанот. Раньше хотели ИГРУ-ШЕК. Большими буквами игровщики написали. А теперь хотят всего, чего угодно — графики, динамики, световых эффектов, удобства управления, поддержки Internet'а и локальной сети... Но никто ничего не говорит про то, что в это при всем при том еще и ИГРАТЬ будут, а не расматривать!

А будут ли играть, вот в чем вопрос. Вспомни-ка последнюю игру, которую ты постоянно запускала в течение чиха бы месяца. Ась? Я вот помню такую — это вторая Шиваликитто. Хотел было добавить Seven Kingdoms, но испомнил, что хоть и добрая вещь, боль-

ше трех-четырёх дней враз у меня на вните не задерживалась. Хотел добавить Soldiers at War, но испомнил, что заломало меня джеле четвертой миссии иди: новые же игровщики посмотрят надол! Хотя до сих пор установлено на вните, «ничка не соберусь» (в кавычки это поставь) дальше пройти. Никогда не соберусь, разве что если произойдет ядерная война, и я окажусь со своим компом в пустом бункере, и делать будет нечего. Все из-за того, что мы теперь не играем в игры, а «смотрим игры». Выдела Син? А ты видел Треспассера? А ты и тут вчера Теет Драйн пил, тут стрелы. Только такие разговоры и слышно: видел, смотрел, взял погонять... Попробуй скажи им, что играешься нынче в тот же третий NFS, — засмеют ведь, скажут, что это «старье». Уж если буди дел упоминута та же вторая Чива (не приведи Господи) Master of Magic, точно встретится стену непонимания. Нынче, если игре больше двух недель от роду, все, она уже никому не нужна.

На этом запас красноречия у Макара иссяк, и он устоялся на свою пустую чашку.



— Закончилась речь что ли? — поинтересовался я.

— Да какой там, закончилась такую речь... Спартак, блин, придурок, с чего было винить со Штурмом играть? О чем говорил-то я? Люблю я Макара за непосредственность.

— О том, что народ нынче пошел не тот, в игры не играет, а смотрит их, и что все гнило страшно.

— А! Точно. У тебя механизм пишеть? Тогда я чайничек еще поставлю, пожалуй, и еще скажу.

Продолжение концептуальной речи

Просекли являя разработчики, ничего не скажешь. Нужно людям смотреть на игры — будет им на что посмотреть! Поминишь, давным-давно было много-много плоских платформенных аркад? Мужики великие с ружьями бегали, стреляли друг в друга, страшное дело. Я вот лично тогда к ним с глубоким пренебрежением относился: типа я умный, как уж, а эти игры — глупые, как глупые. И я в квесты играл да в стратегичи. Но все же игровщики-то те были именно игровщиками! Отключаясь мозги — и вперед, бах-шлепс, стрелы, бегаше.

А теперь? Я не так давно самозабвенно играл в Gex'а. Чума ведь, все плоско так, ширерца бежит, шутками пугается, засасывает. Это я вроде как подрост, бороду вон отгостил, а играть стал в то, к чему в юности относился с глубоким пренебрежением. Или вон Oddworld. Журналы игровые его

адвенчурной называли. Какая ж это авантюра, когда чистой воды аркада платформенная! Притом весьма серая, если смотреть с высоты 1990 года, когда таких пачками было. А теперь оно стало «оригинальнее», «свежее», и народ, окончательно обфигенный от очередных клонов Джоны да Варкрафта, получает кайф от того, к чему семь лет назад и не притрогнулся бы.

О чем я? Да! Я не хочу ничего плохого сказать про те же Quake, хотя сам лично к нему относился исключительно недобро. Но я прошу его не люблю, субъективно, и признаю за ним звание великой игрушки, потому как народ в это играет, именно ИГРАЕТ (буквы большие), а не смотрит. Но после того, как он появился, другие варианты раскладывающих и мозгоотключающих игровух попросто улетучились. Теперь если кнопки пожимаешь, так обязательно с использованием 3D-ускорителя, «из первых глаз», пиф-паф, поддержка сетевой игры. Нет чтобы нормальную аркаду сделать! Поминишь, был такой Ксенона-Два? Ненавидел я его просто, глупый он, жутый! А нынче памятник бы поставили фирме, которая выпустила бы его современным римейк, безо всяких «первых глаз», трехмерных извращений и прочей ерунды.

Но нет. Теперь так нельзя, маркетинг говорит о том, что потребителю нужно все покрасившее и потехноложичное. Что играбельность у этого — процентов 10 от доброго старого Ксенона, это не важно.

Анекдот есть про «шашечки или ехать». Так вот, игрушки теперь — сплошные шашечки. Почитай обзор игры в журнале а кажом. Вон, полая с колодылька, лежит там. Открываю случайно. «Гонки на сегодняшний день — это не новость». Тыфу, неудачно открыл, порнографии какая-то. Шас, что-нибудь поумнее пошу.

Вот, NFS третий. Почитаем давай. Я сразу скажу, NFS первый был точно лучший из всех, потому что нынче начались, ничего хорошего.



Кстати, не надо вам разгромный ревью написать? Нет? Ладно. Игит, что в тексте по игре? Массу упоминаний 3Dfx. Длинный алфавит про политику игрового издательства. Как говорит американцы, blah blah blah. В коротенькой шашке перечислены достоинства и недостатки. На первом месте среди достоинств — «отличная графика». Недостаток — «чрезмерное заигрывание с близкими на машинах». И весь текст про то, какие крутые трассы сделали, какие красивые пейзажи да как у ментос лампочки круто мигают. Чума про-сто.

И ни слова про то, что дороги все почти пусты. Что если на них трафик и встречается, то демонстрирует полную убогость, AI-машины совершенно не соблюдают правила дорожного движения и постоянно самостоятельно заезжают в новы. На каждом повороте. Менты, меня завидев, тут же красочно разворачиваются, падают с обрыва и взрываются. Ночью у меня почему-то не подсвечивается приборная панель. Машина

у меня не повреждается, что бы я с ней ни дела. Это нормально? Давно-давно были такие игрушки, «Тест Драйвы» назывались, ничего общего с их нынешними тезками. Та же концепция — едешь на спортивной машине, удиралешь от полиции, правда, там еще надо было заправки поспать. Примитивное и тупое сравнение, но там трафик на дорогах вел себя умно. Менты там не пероворачивались. Машина там была. Играть было точно интересно, при том, что графика очень са-бе была, что дизайнер трасс особо не извращался и не

укумурился вместе с десятком колдеевх трасс зикн-лопедии американской жизни».

В первые Тест Драйвы люди играли, и делались они, чтобы в них играть, NFS третий делался и не делался для того, чтобы его смотреть. Ай да графика, почти как в жизни, как же все круто! Приходит лок в магазин, вот ведь, думает, хоч-чу немедленно. Просекли разработчики, ой просекли. И имеют теперь нас и наш кошелек, да по-смеиваются. Думать больше не нужно. Глав-

ное — графика. А поскольку с трехмерными ускорителями да окошками девяносто пятими для хорошей графики даже и программировать-то особо уметь не надо, главное творческое место любой крупной издательской фирмы — отдел маркетинга. Особо крут этот орган у Эйдоса, честное слово. Там ребята верные просекли, что дамский бюст, прости Господи, круто получается на 3Dfx'е. Лично у меня от Тимборайдера исключительно рваные рефлексы бьются, не знаю, как в своем уме человек может часами палиться на неестественных размеров задницу на экране. Но покупают же! Играть! Новое поколение давно забило на пепси, у нового поколения новые кумиры — Лара Крофт да Дюк Нюкем. (Тоже игрушка та еще по уровню пошлости, благодаря которой и выехала, кстати. Где еще можно толчок получить? И теперь наличие туалета и бокалеша сашетки в нем стало стандартом. Это вроде как смешно. Может, это

у меня с комором что-то не так, конечно...)

Другой пример — Кармагеддон, Господи, прости. Я его когда увидел, а увидел я его практически тогда же, когда его фирменного в Москву привезли, у меня был синдром Тонб Райдера, только в более запущенной форме. Ну, подумал я, уж такая гадость даже кушавшие крупноформатных баниток не пераварит. Но нет, хит сезона, и плохие бики-бун в Англии и Бразилии запрещают крутейшую игрушку! А что в ней крутого, прости, пожадуйтесь? То, что прохоних кроваво давить можно и очки на этом зарабатывать? Я вообще против здоровой доли са-

— Ну я вроде как, действительно, слова разные сказал. И спросил, что ты-то думаешь?

— Душно, молоко заканчивается, и надо решать, что дальше делать: еще сходить или банники. Макар задуался. Времени было полчетвертого ночи.

— Ты Грим Фандангу видела?

— Не видела. А мне про нее ревью писать еще, ой... Оооооо!!! — вспомнила я.

— Ну вот и чудненько. У меня, знаешь, есть отменная бутылочка рижени, хранила для какого-то случая. Может, мы ее то-то... И в Грим Фандангу, как в старые добрые времена? Что скажешь?

Новое поколение давно забило на пепси, у нового поколения новые кумиры — Лара Крофт да Дюк Нюкем.

— А ты соллошны сотрешь перед тем?

— Сотру!

— И из корзины их тоже то-то...

И модем спрячь подальше...

И заежи за Фандангу...

P.S. Возвремя в редакцию сегодня я, конечно, не попала. Сейчас опять ночь глубокая, я на работе, и пишу. Вот дописываю. Сейчас распечатка, положу редактору на стол, а сама поеду к Макару продолжать. Только он, редиска, уже наверняка соллошны сначал и пошел под-игры. Времени нынче такие, неспокойные... Надо же играть игрушек посмотреть, нет времени, чтоб играть. X



— Все что ль собщишь! — пауза затягивалась.

МОНИТОРЫ **Bridge**®



- 0.28 Dot Pitch
- Auto Degaussing
- High Contrast, Flicker Free
- OSD
- Multi-Language
- Max. Resolution: 1280x1024 (Non-Interlaced)
- Multi-Scan H. Frequency: 30-69 Hz (Continuous)

Представительство в Москве 234 2165 (5 линий)

надежный
ПАРТНЕР
больше чем
УДАЧА



Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Мрачный дождь падал на головы прибывших на funeral людей. Оных было немного. Почивший всю жизнь работал в секретном отделе, снабжал народонаселение файлом, и не успел обзавестись семьей, детьми, собакой, кошкой, аквариумом с рыбками и дальними родственниками в соседней губернии. Командор снял с могучей головы фуражку и произнес речь.

- Полковник был героем, - сообщил собравшимся Командор. - Но почил. Почил геройски. Туда ему и дорога. Давайте помним и сплотим ряды еще в большей степени, дабы и дальше Геймер получал продукт без перебоев, а ряды не редели.

Civilization: Call to Power

Официально заявляется, что над игрой работали жуткие фанаты классической игры и что они намерены сделать игру, которая будет еще лучше и уютнее потребителя любого «мышькатора» со стилем.



Nations Fighter Command

Реуфенов, больше известная своими безумными играми, решившая на безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов.

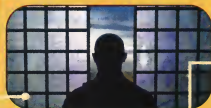
ДОНЕСЕНИЕ НОВОГО ПОЛКОВНИКА

В отчетный период Второй Битвы за Урожай в поле зрения агентурной сети попал ряд любопытных явлений. Героические казаки-засланцы выявили Продукт в тылу разработчиков и вынесли его на всеобщее обозрение Проведенное преды

дущим Полковником расширение агентурно-резидентурной сети привело к перевыполнению плана по сдаче Продукта на 43,2%, то есть к 18,5 лишним полоскам. Аналитический отдел утверждает: в ближайший отчетный период Геймер Продуктом будет снабжен в увеличенном количестве. Рекомендуем выделить Геймеру для использования лопатку малую для расчистки проходов и елку зеленую для образования палки. Ситость агентов исчислена мною как 14,24 грамма на литр массы, что соответствует норме. Большинство агентов сдают файл в срок. Неслающим в срок агентам снижена суточная норма выделения еды из расчета -3,12 грамма на каждый граммолитр. Наличие оптимиз

тических прогнозов о наводях ряженки в наступающем отчетном периоде позволяет предполагать снижение эффективности тех казаков-засланцев, которые имеют к ней склонность. Однако, выявленные тенденции расширения географии появления Продукта и дальнейшее расширение агентурной сети внутри центров продуктопроизводства обеспечат наличие большого количества выдающегося файла и впрямь.

Служу игровому народу!
Всегда Ваш
Полковник Новый

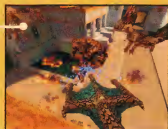


Alpha Centauri

... кто ждал покорины космических пространств, могут пока обомлеться. Покорить нас с вами предстоит одну отдельно взятую планету

Daikatana

Daikatana — проект сильный, вероятно гениальный. На примере данной игры компьютерная общественность увидит, на что способен Ромеро вне своей родной фирмы...



Planescape Torment

Главным желанием автора было перевернуть с ног на голову самую идею RPG.



И Т.Д.

Sierra выходит в открытый космос

Homeworld

Роман Шиленко

Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении. Все идет к тому, что Homeworld войдет в историю как родоначальник нового поколения стратегий. Речь идет о первой попытке перехода в полностью трехмерное пространство, что открывает для игроков новые возможности. Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении.

Паспорт

Жанр: real-time
стратегия в 3D
Разработчик: Relic
URL: <http://www.sierra.com>
Издатель: Sierra
Дата выхода: конец 1 кв.
1999 г.

Проект Homeworld, разрабатываемый канадской фирмой Relic, обещает перевернуть мир стратегий реального времени. Все идет к тому, что Homeworld войдет в историю как родоначальник нового поколения стратегий. Речь идет о первой попытке перехода в полностью трехмерное пространство, что открывает для игроков новые возможности. Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они

В отличие от обычных RTS, исследованные технологии и построенные юниты остаются у вас из миссии в миссию.

перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении — не только вправо-влево да вперед-назад, но и вверх-вниз. Тем не менее это стратегия реального времени с привычными

для нас сбором ресурсов, постройкой новых юнитов, развитием технологий и толпами врагов.

Историческая подоплека игры начинается несколько тысяч лет назад, когда на цветущую планету ваших предков пришли завоеватели. Миллиарды людей были уничтожены, а оставшиеся в живых отправлены в глубины космоса на огромном корабле. Путешествие длилось много лет. За это время погибли все духовные и культурные лидеры цивилизации, люди забыли, откуда они родом. И когда их корабль прибыл на маленький пустынный планетонд где-то на задворках галактики, как память о родной планете, у них остались только легенды и древний артефакт — кристалл. Прошли столетия прежде чем ваша цивилизация восстановила свой технологический и культурный уровень. И все это время артефакт и легенды передавались из поколения в поколение, пока

наконец ученые не раскрыли тайну артефакта — оказалось, что он указывает путь к их далекой родине. Под ваше командование отдадут гигантский корабль, оснащенный производственными цехами, ангарами и погруженными в сон остатками вашего народа, а также небольшой флот для его защиты. С этого момента начинается долгая дорога домой.

В игре присутствуют шесть рас, две из которых будут предложены вам на выбор в режиме single-player, три других — пираты — представляют ваших противников, причем ведут они себя совершенно по-разному. Есть еще раса торговцев, с которыми можно наладить обмен технологиями. В режиме multiplayer будут доступны все шесть рас. В этом режиме возможно включение опции Bounty Hunter, при которой становится выгодным воевать на более ранних этапах, так как за каждый уничтоженный корабль платят определенное вознаграждение,





размер которого возрастает в зависимости от числа сбитых в течение игры кораблей противника. У каждой игровой расы может быть около 30 кораблей, для которых введена классификация по их размеру. К классу истребителей относятся перехватчики, хорошо действующие в составе больших групп, истребители-stealth и оборонительные истребители, разведывательные корабли, легкие и тяжелые корабли защиты, у которых увеличена по сравнению с истребителями броня и огневая мощь. Класс корветов состоит из легких, типовых и многоцелевых корветов, ремонтных кораблей, кораблей-музоринок, которые собирают информацию в космосе обложки для последующей переработки и могут захватывать обезвреженные корабли, и еще несколько типов. В класс фрегатов вошли штурмовые, оборонительные и фрегаты с новыми пушками. Стандартные и ракетные эсминцы, легкие и тяжелые крейсера составляют класс больших кораблей, а носители и база входят в класс супер-больших. Есть еще несколько типов, которые пока не классифицированы. К таким относятся сборщики ресурсов, беспилотные разведчики и т. д.

У каждой расы несколько своих уникальных кораблей, не имеющих аналогов у остальных рас.

Например, у одной расы будут истребители-stealth, у другой — защитные истребители, способные испортить систему наводки лазеров на кораблях врага, у третьей — специальный фрегат, окруженный полусферой небольших истребителей, четвертая раса станет обладателем юнита, способного создавать защитное поле, и т. д. Чем больше корабль участвует в сражениях, тем выше его статус и тем лучше он действует на поле боя. В игре предусмотрены и различные генераторы, сенсоры, средства защиты, мины. Создатели игры обещают ввести в игру развитую систему исследования, сделав исследование крупных кораблей возможным в значительной степени от накопленных знаний. В любимом многими режиме death-match для ускорения и упрощения игры

технологическое дерево сделают менее сложным. Все исследования проводятся на специальных исследовательских кораблях. В отличие от обычных RTS, исследовательские технологии и построенные юниты остаются у вас из миссии в миссию, причем если юниты находились в процессе постройки



По графине Homeworld оставляет далеко позади все известные на сегодняшний день стратегии и составляет достойную конкуренцию лучшему космическому симулятору Wing Commander.

перед переходом на следующий уровень, то они продолжают доставляться там. То же относится и к технологиям. Источники ресурсов являются астероиды, туманности, газовые и газовые облака, но при этом тип ресурса один — РЕСУРС. Источники эти можно разрушать и даже превращать в оружие. Управление кораблями происходит клавише, и большую помощь в этом оказывают плавающая камера, контролируемая мышью.

шесть боевых порядков, но, возможно, их число будет увеличено. Перестроение в новую формуцию выполняется одним нажатием кнопки. Особенно полезен защитный боевой порядок, применяющийся для охраны собирателей ресурсов, ремонтников и подбитых кораблей. Кроме того, группе, объединенной в одну формуцию, можно задавать тактику поведения на случай столкновения с врагом. Можно задать агрессивную тактику, цель которой нанести максимальный вред врагу, или нейтральную, при которой главной задачей становится минимум собственных потерь. Разработчики учли опыт других стратегий и постарались избавиться от их недостатков. В частности, в группу может объединяться любое число кораблей. Для ориентации в трехмерном пространстве служат трехмерная голограмма, демонстрирующая расположение кораблей вашего и вражеского флотов, и система наведения, позволяющая двумя



Меню постройки кораблей — просто и понятно

В игре около двадцати основных миссий, состоящих из добывания ресурсов, постройки и ремонта вашего флота, выполнения особых заданий и военных действий (а как же без них!). Кроме того, предусмотрено много необязательных миссий, за выполнение которых вы получите помощь союзников, какое-то количество ресурсов, информацию. Понимая, что для привыкания к действиям в 3D игрокам понадобится время, разработчики добавили несколько средств для ускорения этого процесса. Одним из них является понятие «боевого порядка» или «формации». Пока предлагает

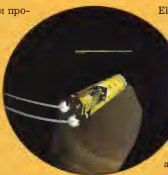
кликами привязать точку назначения или цель выбранной вами группы кораблей к горизонтальной и вертикальной осям координат.

По графине Homeworld оставляет далеко позади все известные на сегодняшний день стратегии и составляет достойную конкуренцию Wing Commander. Камеру можно привязать к конкретному кораблю или выделенной группе кораблей, а функция увеличения позволяет подобрать удобное расстояние до объекта: от изображения в виде сверкающих точек до такого, при котором можно прочесть надписи на бортах. Чтобы

сделать игру более привычной глазу опытного компьютерного стратега, показатели состояния кораблей нарисованы в традиционном арт-стиле — в виде зелено-синего прямоугольника, являющегося над юнитом. Космические сражения в Homeworld выглядят почти так же красиво, как в фильмах «Звездные Войны» и «Вавилон 5». Вы определяете цель и боевой порядок, а затем наблюдаете за всеми маневрами ваших кораблей со стороны, изменяя положение

камеры. Сами корабли про-рисованы отлично, у каждого из них три режима отображения: для неактивного, активного и поврежденного состояния.

Возможность создания своих юнитов пока не рассматривается, но уже сейчас можно с помощью скриптов изменить AI юнита, динамику полета и т. д. Для каждого корабля можно установить свои цвета раскраски (цвет обшивки и полос на ней). Создатели утверждают, что система звукового сопровождения в Homeworld будет наиболее продвинутой среди когда-либо разработанных для игр систем. Ее созданием занимается высококлассный специалист по звуку, ранее работавший в



Electronic Arts над рядом проектов, начиная с Need For Speed 1 и до FIFA 98. Одним из важных показателей жизнеспособности стратегии реального времени является уровень интеллекта компьютерных игроков. Relic пока отказывается от каких-либо комментариев на этот счет, но их заявление о том, что они готовы отложить выпуск игры на рынок ради улучшения качества, вселяет надежду. Предварительная дата выхода игры — Рождество. А тем временем в игровом мире все больше говорят о Homeworld, и любители RTS с растущим нетерпением ожидают ее выхода.

Создатели утверждают, что система звукового сопровождения в Homeworld будет наиболее продвинутой среди когда-либо разработанных для игр систем.

Огнем и мечом по древней и новой истории

Иван Александров

Daikatana

Наверное, многие уже слышали о грядущем проекте Daikatana от Джона Ромеро, который, еще не появившись, претендует на лавры гениальной игры. И это мнение вполне обосновано. Ведь товарищ Ромеро никогда не делал больших стрелялок, тем самым заработав славу великого программиста наряду с Сидом Мейером, Джоном Кармаком и другими.

А ведь были времена, когда он делал незабвенного Дейва, а ID выпускало бесконечных «Командеров Кинов» (интересно, что бы сделали с Кармаком, выпусти он сейчас к этой аркаде продолжение). Потом появился агент Блазкович, и сага о его похождениях в немецком тылу стала началом зры акцинов от первого лица. Не буду перечислять все игры, сделанные после, скажу только, что развитие в это время не стояло на месте, и новые технологии с небывалой скоростью заменяли старые. Теперь общество требует суперсовременной графики, монстров, сделанных из сотен полигонов, сглаженных 3D-акселератором, и всего такого прочего... Но не пугайтесь, что Daikatana будет представлять собой векторную бродилку (а ведь сейчас это очень модно), с графикой здесь все в порядке.



Паспорт	
Жанр:	3D-action
Разработчик:	Ion Storm
URL:	http://www.ionstorm.com
Издатель:	Eidos
Дата выхода:	весна 1999 г.



Сюжет в Daikatana'e, в отличие от 3D-action-стандарта, немаловажен и выглядит достаточно занимательно. Вы играете роль Хиро Миямото, призванного наказать завистливого и жадного профессора и восстановить ход времени, нарушенный происками злодея. Итак, история начинается в Японии двадцати пятого века, где доктор Тоширо Ебихара (Toshiro Ebihara) и его ассистент доктор Джаред Бенедикт



открывают секрет магического самурайского меча Даикатана, способного переносить своего обладателя сквозь пространство и время. Надо сказать, что Ебихара был очень богат, так как еще в двадцати первом веке его предок Тэтсуо Ебихара открыл лекарство от СПИДа и этим обеспечил своим потомкам роскошную (и здоровую) жизнь. А вот у Бенедикта таких родственников не было и жил он не так богато, как

!
Daikatana — игра нового поколения шутеров от первого лица, недавно появившегося на рынке. Стоя в одном ряду с такими играми, как Unreal, Sin, HalfLife, она будет сильно отличаться от них: хотя бы тем, что ее делает сам Ромеро.

начальник. И в голове ассистента созрел план по устранению босса, захвата волшебного меча для преодоления временного барьера и краже секрета лекарства у предка своего босса. Осуществив свой коварный замысел, помощник японского ученого благополучно изменил ход истории и счастливо зажил жизнью multimиллионера. Даикатану же он спрятал в огромном замке, заблаговременно наполнив его многочисленной

охраной, опасными ловушками и разнообразными неприятными сюрпризами для непрошенных гостей. Но, как обычно, нашлись герои (дочь покойного Тоширо, Мекано и его ученик Хиро Миямото), решившие восстановить справедливость и наказать Джаред-реда. С этого момента, собственно, и начинается игра.

Daikatana — игра нового поколения шутеров от первого лица, недавно появившегося на рынке. Стоя в одном ряду с такими играми, как Unreal, Sin, HalfLife, она будет сильно отличаться от них: хотя бы тем, что ее делает сам Ромеро. Unreal'овский движок, предложенный автором в последний момент квазиевскому, породил множество игр, как в свое время это сделал Build. Скоро игры такого класса не будут впечатлять своей продвинутостью в графическом смысле, и на первый план выйдет геймплей и сюжетная линия (я не говорю о многопользовательском режиме, который уже оформляется, как полноценный



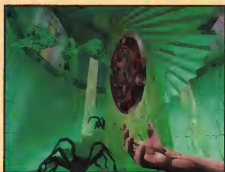
● Коренной житель норвежских лесов, недобрый курдизан-оборотень, демонстрирует свое неудовлетворение кишин появлением в чуждой деревушке. Ничего, мы его мечом, мечом...



● Изменив историю к своей пользе, недобрый доктор Бенедикт приложил все усилия и тому, чтобы никакой сильнейший уинин не испортил его новарных планов. Но не тут-то было, разумеется.



● Мы вернулись вершить справедливость. Цветовая гамма до и все происходящее как-то подозрительно напоминает последние уровни «Дума», вы не находите?



● А вы думали, пегасы хорошие зверюги? Куда там, кобылы крылатые. Таяя нок подлетит, но брызнется, мало не покажется.



● Пречесная мифология, хо. В «Дойкатане» вы сможете встретиться со всеми персонажами «Одиссеи» и «Антилогии античной литературы» в одном небольшом дворике. То, что они тут молятся не к месту, — не важно, не древних же греков истреблять в повести Силы!



● Поскольку недобрый доктор Бенедикт немало заработал на своих вредных изобретениях, можно предположить, что нарочно на стене — подлинник. Странное место для музея...



реализованы некоторые ролевые элементы, каскадриес, как групповой тактики ведения боя, так и накопления опыта героями. Дело в том, что при использовании



поиданкр). В этом смысле Дайкатана займет очень твердую позицию, сочетая в себе и замечательную графику, и интересный игровой процесс.

Во всей игре четыре эпизода временных зон, каждая — по семь уровней плюс секретный: Япония 2455 года, Древняя Греция второго века до нашей эры, Средневековая Норвегия и Сан-Франциско двадцать первого столетия. Вообще сюжет заключается в том, что Дайкатана постоянно барахлит, если такое слово подходит к магическому артефакту, перенося героев в места, совершенно не связанные с преступлением Бенедикта, и игроку надо постоянно выкручиваться из сложившейся ситуации. Надо отметить, что персонажей, участвующих в исправлении исторического хода событий, будет несколько, а если быть точным — трое. Начинать мы будем вдвоем с Миньо, а американский искатель приключений Суперфайл Диксон, находящийся в тюрьме замка, присоединится к группе после своего освобождения, ближе к концу первого эпизода. Управляемых компьютером товарищей Хиро нужно будет беречь, не подставлять

под пули и бороться с их тупостью (если AI не будет соответствовать утверждениям разработчиков по поводу его ума и сообразительности). Оружие и материалы для каждого этапа будут различны. Вначале вам

Дайкатаны как оружие массового истребления врагов меч становится все сильнее и сильнее, превращаясь к концу игры в самое крутое оружие (из всех приемов, связанных с употреблением данной реликвины, хочется сказать о ритуальном характере, уничтожающем все и вся в большом радиусе вокруг самоубийцы, которого после этого номера возвращают к жизни друзья). Но сам персонаж во время пользования мечом опыта не накапливает и, следовательно, уничтожить супостата из других типов оружия представляет большую трудность. Так что, благодаря разработчикам, мы не сможем полностью прокачать и меч и самого Миньо, сделав героя почти что непобедимым.

Всего в игре четыре эпизода временных зон, каждая — по семь уровней плюс секретный: Япония 2455 года, Древняя Греция второго века до нашей эры, Средневековая Норвегия и Сан-Франциско XXI столетия.

будут противостоять роботы и чудовищные результаты гениальной инженерии, потом их место займут мифические создания древней Элады, затем появятся колдуны и викинги, а в конце концы, и мафия. К сожалению, перенести оружие из одного эпизода в другой возможности не представится, что крайне печально. А ведь как было бы весело, будь у нас такая возможность! Но средства уничтожения от этого хуже не становятся и их достаточно много в рамках каждой эпохи. Кроме этого в игре

Первый эпизод повествует о похищении волшебного меч-малына времени из замка подлого Дьявола Бенедикта. Построенная в близи искусственного происхождения посреди Киото, цитадель охраняется армией различных роботов, носящих имена типа Робоснотов, Кроков и Фродонизаторов. Уже известны названия уровней: Болото; обитаемый монастырями Коллектор, где находится третий член команды Суперфайл Диксон; Крепость; Защитная зона (защищающая меч от врагов народа); Лаборатория, где





проводились эксперименты над таинственным артефактом и, наконец, Хранилище, где и находится предмет поисков — легендарный Дайкатана.



Из оружия на этом этапе будут доступны: ионный бластер (Ion Bluster), пистолет-кнут (Pistol Whip) и некий шотсиклер (Shotcyeler).


Вторая часть игры, переносящая героев в эпоху расцвета Древней Греции, начинается с вторжения в транс-временной процесс одного из прислужников Бенедикта, поменявшего время и место назначения путешествия. Очутившись на острове Лемнос, что на севере Эгейского моря, вам предстоит

ройтой, а лучше сказать прорубить сквозь полчища врагов к некоторому источнику Силы, необходимой Дайкатае для перемещения сквозь временной барьер. Африканские каменьями, Акрополис, Пантеон, Дворец Миноса и лабиринт Минотавра являются перед глазами во всей своей эстетической и интерактивной красе. Зверинец будет состоять из разнообразных греческих мифологических монстров: Сатиров, Сирен, Грифонов, Меудз, Гаргий и Скелетов, а ваш арсенал пополнится металлическими дисками, пращи и копьями. Кроме того, доступны слуги и некоторые мажорские прислужники из Касандры Миласа, обучающие врагов в золоте. При большом желании и некотором везении можно будет отыскать выход на секретный уровень — остров циклопов.

И вот, когда все чудовища античности лежат перемолотыми у ваших ног, Дайкатана вторично отказывается слушаться хозяев и переносит группу в шестой век от Рождества Христова, причем не куда-нибудь, а прямоком в Норве-

(Stavros), Вндраксом (Wyndrax), Нхарром (Nhaagre) и Дракон, скрывающийся в пещере на секретном уровне. Главным злодеем Норвегии по задумке разработчиков является волшебник Гаррот (Garroth), охраняющий источник той самой энергии, так нужной магической машине времени.

Итак, приключения подошли к концу. Команды героев, наконец, попали в зловещий 2030 год, когда доктор Бенедикт украл секрет лекарства, спасшего мир от СПИДа, у Тетуся Емхяры. Сан Франциско двадцать первого века превратился в огромный склад высокотехнологичных и прочих баблхитов. Интересен и тот факт, что начинать последнюю миссию по восстановлению истории вам придется прямо в известной тюрьме Альтаграсе, откуда вам представляется возможность благополучно сбежать. Городом в это время правит пародийный Келдиз Мишима — тот самый Келдиз, которого доктор Бенедикт, заславший Хиру и компанию в античную Грецию. Контролируя всю политико-экономическую инфраструктуру, сообщник главного злодея-сдастца противопоставляет героям армию мафии, вооруженных ракетными, мормирующими полицейскими (нигде за пределами «Морских котиков» и перлотом «агачи», появляющихся на военно-морской базе. Вооружение ваше будет состоять как из современных на вид «машин смерти», так и пульсирующих лазеров и прочей плазменной фантастики. В конце книги, вы встретитесь с Десардье — исследователем, убившим, по вашему мнению, своего учителя, возвращаясь из исторических событий на кулисы сцены.

Daikatana — проект сильный, вероятно, hitовый. На примере данной игры компьютерная общность увидит, на что способен Ромеро в своей родной фирме, и сдастся мне, что способен он и на многое, впрочем, как и ID без него. Уже сейчас можно с уверенностью говорить об успехе Daikatana, уже теперь выглядящий очень привлекательно, и надеяться на реализацию всех планов разработчика, точнее, одного РАЗРАБОТЧИКА, (Ion Storm с его Dominant'ами не в счет) и по возможности скорого и качественного релиза. 



Вночле вам будут
противостоять роботы и
чудовищные результаты
генной инженерии, потом их
места займут мифические
создания древней Эллады,
затем появятся колдуны и
викинги, а в конце концов, и
мофия.

При использовании Дайкатаны как оружия
массового истребления врагов меч
становится все сильнее и сильнее,
превращаясь к концу игры в
самое крутое оружие.



путь, чье в то время царил эпидемия чумы. Тем не менее последний игрок сильно волновать не должен, так как люди будущего проявляют небывалый иммунитет к таким мочелам. Начиная свой путь в чужой (если хотите, чужацкий) мир, мы встретим в нем не только кресты и Бундолов — несчастных жертв страшной болезни, но и дружные отряды и мечом пройдут по скалистым горам и заснеженным равнинам, уничтожая все живое на своем пути. По словам самого Ромеро, отличительной особенностью третьего эпизода будет большое количество «подбоссов». А встретятся среди них и волнозлы Люкаифир (Lucanifer), и уродливые Лавинки (Lavinia), и даже тот самый палачьяго Серебряного котла — боевой латной румкаши и четверца злых гном, именуемых Педестриум (Celestrium), Створосм

Петруха Хвостов vs Монтесумы

Империя Ацтеков

Иван Александров



Одной из главных, как принято теперь говорить, фишек игры про ацтеков является ее сюжет. Да, придумать такое сюжет не каждый, не говоря уже о создателях очередных RTS-клонов. Ацтеки в этом смысле апогей жанра.

Первый взгляд на новую игру Империя Ацтеков от отечественной фирмы-разработчика-издателя NMG возбуждал во мне целую бурю эмоций. Не испытывая особого патриотизма по отношению к российским разработкам, я собирался написать неосторожную статью, повествующую о вопиющих недостатках, и уже мысленно окрестил игру «Империя Отстойков». Но, познакомившись с бета- и демоверсиями, я, к моему удивлению, обнаружил, что продукт имеет не только право на существование, но даже и некоторые достоинства. Не обладая ни революционной графикой, ни развлекательной сюжетной линией,

игра в целом выглядит несколько отстойной. Но после демонстрационной миссии мне показалось, что не все так плохо в этом мире, и у нас есть надежда на спасение.

Ацтеки — классически «русская игра» и по виду и по содержанию. Вообще, по моему мнению, скоро словосочетание «русская игра» должно стать нарицательным, по типу «индийских фильмов». В наших играх свой особый колорит, свое «очарование» (видимо, благодаря работе художников), и многие будут играть в них, несмотря ни на что.

Одной из главных, как принято теперь говорить, фишек игры про

ацтеков является ее сюжет. Да, придумать такое сюжет не каждый, не говоря уже о создателях очередных RTS-клонов. Напи разработчики всегда выделялись своим остроумием, оригинальностью. Ацтеки в этом смысле апогей жанра.

Сюжетная линия у авторов основывается на том, что индейское племя Ацтеков, развившееся в мощное государство и установившее полный контроль над Южной и Центральной Америкой, направляется через Атлантику на завоевание Восточного и Северного Африку, в 1425 году империя начинает экспансию Европы, которая, несмотря на героическое сопротивление, не может противостоять Ацтекской армии. Единственной надеждой для завоеванного мира становится Российская империя, занимающая (к концу пятнадцатого столетия!)

территорию Советского Союза, и присоединивший к ней Арабский Кавказ. Но существует еще и третья, нейтральная сила — Китай, контролирующий Индию и Японию.

Несомненно, идея свесная, но вот порахила ли она как тема для игры, лично мне непонятно. С одной



Знакомьтесь: Александр Федоров, изобретатель. «На самом деле сраб с труднопонимаемым именем» (цитата)

аспект

Жанр: Real-time стратегия
Разработчик: NMG
Издатель: NMG

URL: <http://www.nmg.ru>

Дата выхода: февраль 1999 года



Главный положительный герой Петр Хвостов прибыл в Военное Училище им. Илья Муромца (!!!) для получения первого боевого задания





стороны, найдутся защитники такого хода разработчиков, считаящие, что сюжетная подоплека занята и увлекательна. Кроме всего

Больше всего Империя Ацтеков напоминает KKN2, правда, отличается от последней плавностью и некоторым изяществом графики, усложненным интерфейсом и специфическим колоритом.



Больше всего Империя Ацтеков напоминает KKN2, правда, отличается от последней плавностью и некоторым изяществом графики, усложненным интерфейсом и специфическим колоритом (море получилось великолепно, а вот деревья под суровым ветром как-то странно пульсируют — возможно, недостатки бета-версии).

Некоторые вещи вначале вызывают раздражение, но через некоторое время к ним привыкаешь, и они становятся незаметны. Смехом и юмором происходит достаточно плавно, хотя и далека от идеала. Вместе с тем Ацтеки все же отстают по техническому уровню от других RTS. 2D-графика на сегодняшний день несколько устарела, и смотреть на неуклюжие движения спрайтовых юнгов мне как-то грустно. Персонажи видеороликов напоминают скорее не людей, а монстров, движения оставляют желать лучшего, разговоры войск и крепов озвучены в соответствии с российской традицией. Режиссер, как уже говорилось, Империя Ацтеков является все же достаточно увлекательной игрой, содержащей в себе многие недостатки с явными достоинствами.

В однопользовательской игре будет присутствовать только компания за россос, позволяющая, кстати, прибегать к технике противника в случае захвата его городов.

Развитие базы в Ацтеках реализовано несколько нетрадиционно. Захваченный городской модуль может быть трансформирован в

село или индустриальный центр и развит несколькими путями. В зависимости от своего типа поселение может производить различные виды войск. Например, в городе строятся все механизированные единицы, а в селах — животные и легкая пехота.

Надо заметить, что наличие нескольких военных баз в игре является скорее правилом, нежели исключением, что очень приятно как в стратегическом плане, так и в чисто психологическом.

Ресурсов в игре несколько, но для упрощения gameplay они перерабатываются в деньги, тратящиеся на апгрейды, производство войсков и строительство зданий.

Рода войск

Пехота — один из основных типов войск вашей армии. Имеет полную способность передвигаться по лесу, довольно маневренна, но вместе с тем слабо защищена от ядов, огня, гипноза и «массовых» ударов.

Каналеры — лучшие пехоты защищены от воздействия ядов и гипноза, способна давить пехоту.

Животные — не имеют апгрейдов, а их боевые свойства и качества сильно увеличиваются в ночное время.

Техника — полностью защищена от ядов и гипноза и способна давить пехоту. Обладая технологиями нескольких цивилизаций, можно строить комбинированные механизмы, например, ацтекского пауза с китайским огнем.

Авиация — производится в городах, имеющих Аэродромы.

Русская армия

Дружинники — основа пехотных подразделений русской армии. Хороши при массовых стычках благодаря своей дешевизне и скорости.

Стрелки — универсальные бойцы, поражающие противника на средних дистанциях. «Миныры» — специфические воины, закладывающие мины замедленного действия. Полезны, как подрывники при штурме вражеских укреплений.

Трактор (Т) — наиболее странный юнит во всей игре.



прочего, события, развивающиеся по ходу игры, выглядят достаточно убедительно. С другой же стороны, такой подход к игре вызывает некоторые нарекания. Если радикальное искажение истории служило для включения в игровой процесс средневековых аэродромов и дирижаблей-бомбардировщиков, то возникает мысль о неспособности авторов сделать что-то классически историческое без гусеничных топорометалков и магических башен. Если бы игра включала реальные события и боевые единицы, продукт не стал бы скучнее и, приобрел исторические черты, возможно, нашел бы признание у большего круга людей. Но, с третьей стороны, исторических юнитов много, а с гусеничными топорометалками под управлением опричников Ивана Грозного — пока нет. Вот и думай...



Тракторы-топорометы и пехотоды в бою весьма полезны

Предназначение — метание топоров и даяна пехоты.

Пушка — ползущая, боевая единица, стреляющая баллистическими разрывными снарядами на большие расстояния.

Медведь — сильное и выносливое, но медленное животное.

Богатырь — быстрый и сильный всадник, способный уничтожать врага на среднем расстоянии.

Дирижабль — имеет небольшую скорость и слабую защиту от огня. Будучи



Ацтекская субмарина

проактрейден, превращается в довольно опасный бомбардировщик.

Ацтекская армия

Лучники — неплохие универсальные воины, стреляющие по врагу из лука и напоминающие русских стрельцов.

Жрецы — медлительны, но имеют очень сильное оружие (огненные шары).

Папуасы — слабые воины, вооруженные духовными трубками. Хорошо видят ночью и быстро бегают.

Паук — механизм, передвигающийся по земле с помощью нескольких членистых лап. Стреляет из гигантского арбалета, установленного на спине.

Ягуар — быстрый и сильное животное. Хорошо видит в темноте и защищает от гипноза.

Бизон с воином-мушкетером — дорогая боевая единица. Стреляет броневыми ядрами и может давить пехоту.

Орел — видящая на очень большое расстояние птица. Способна к атакам наземных войск. Ночью не летает.

Дельтаплан — второй представитель авиации Ацтеков, вооруженный бомбами.

Китайская армия

Ниндзя — обладают способностью метать сюрикены, но в основном используются как контактные воины. После апейрейда получают маны.

Юга (гипантизеры) — подчиняют на ограниченное время вражеских пехотинцев. Так же



могут регенерировать себя и уменьшать меткость противника.

Вора — добралась до форпоста, не захватывают его, а крадут у врага некоторую сумму

денег.

Снежный человек — животное, во многом напоминающее медведя. На близком расстоянии с помощью гипноза замедляет скорость атак противника.

Слон — вооружен ракетницей,

стреляющей прямо по курсу. Низкая скорость и плохая защита от огня делают его ценным в основном в дистанционных боях.

Катюша — великодушное дальноточное оружие массового поражения.

Огнемет — механизм, предназначенный для уничтожения пехоты на близких расстояниях.

Параван — летательный аппарат против ВВС противника.

У каждой расы свои специальные способности. Например, россы за счет некоторых потерь по дальности и живучести ран способны быстро бегать и атаковать, а

нотеропливые китайцы умеют хорошо летать и «зажигать лампочки» (цитата из сценария).

В финальной версии разработчики обещают нам кроме вышеперечисленных войск еще шесть различных героев, участвующих в сценарных миссиях, а также несколько морских китов. Будет возможно строить около шестнадцати различных зданий, включая разнообразные сторожевые башни.

Четырнадцать миссий сценария single-player будут соединены добротной сюжетной линией, развивающейся по ходу игры. Присутствовать будет и много-пользовательский режим, поддерживающийся через LAN и Internet. В этом случае загадочным образом становится возможной игра всемером, причем рас по-прежнему три. Специально для многопользовательской игры авторами будут созданы 30 карт.

В заключение хочется сказать, что Империя Ацтеков едва ли станет мировым хитом, но, надо думать, завоеует сердца многих геймеров, которые будут горой стоять за любимую игру.





Трепещите, асы эскадрильи «Малют Императора»: повстанцы снова на тропе войны! Показывая в игре жизнь среднего гражданина галактики, авторы хотели хотя бы частично ответить на вопрос: «Кто и почему вступает в Союз повстанцев?» Таким образом, в игре одновременно развиваются две истории — гражданская (ваш семейный бизнес) и военная (служба во флоте Союза).

X-Wing Alliance

Роман Шиленко



По времени действия X-WA совпадает с пятой («Империия наносит ответный удар») и шестой («Возвращение джедая») сериями

вы будете часто общаться по ходу дела. Показывая в игре жизнь среднего гражданина галактики, авторы хотели хотя бы частично ответить на вопрос: «Кто и почему вступает в Союз повстанцев?» Таким образом, в игре одновременно развиваются две истории — гражданская (ваш семейный бизнес) и военная (служба во флоте Союза). При этом совершенно необязательно, хотя и возможно, придерживаться всю игру какой-то одной из этих линий, вы сможете сами выбирать, какими проблемами заниматься в данный момент. То есть одной рукой вы разберетесь с Галактической Империей, а другой возводите межзвездную торговую империю с вашей семейной во главе. В перерыве между миссиями, как и

Паспорт

Жанр: Космический симулятор
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts

URL: <http://www.lucasarts.com>

Дата выхода: первый квартал 1999 года

Радостная новость для всех поклонников космических симуляторов — в недрах Lucas Arts разрабатывается игра X-Wing Alliance. Это четвертая и последняя в обозримом будущем часть серии X-Wing, призванная продолжить дело, начатое в X-Wing, The Fighter и X-Wing vs The Fighter. Трепещите, асы эскадрильи «Малют Императора»: повстанцы снова на тропе войны! Впрочем, они с нее и не сходили.

кинотрилогии «Звездные войны» Джорджа Лукаса. Сюжетная линия начинается в битве за Noth, причем еще не решено, будет ли играющий принимать в ней участие или авторы ограничатся анимацией, а заканчивается битвой у Endor'a, где решающее слово будет уже за вами, так как полет к центру второй Звезды Смерти доверят именно вам. Это не значит, что

Появился трехмерный «живой» космопорт со снующими дроидами и ремонтными бригадами, сажающимися в взлетающими кораблями.



Вид из трехмерного кокпита на экспортный транспорт

сюжет игры полностью совпадет с сюжетом фильма. Наоборот, авторы релизи, что игру с фильмом должны «объединить только несколько событий галактического масштаба, планеты, появление знакомых персонажей (минимум одна встреча с Люком Скайуокером вам гарантирована) и, конечно же, корабли. Вы станете членом семьи торговцев Ozzameen, в которой у вас есть еще два старших брата и сестра. Именно вапа сестра вместе с домашним дроидом станут вторыми по важности персонажами в игре. Есть еще и другая семья — Viraxo, тоже торговцы и вапи злейшие конкуренты, с которыми

положено, будут ролики, только не видео, а рисуемые компьютером. Основные музыкальные темы написаны Дэвидом Вильямсом, автором музыки к кинотрилогии. Графический engine игры взят из X-Wing vs The Fighter, но при этом он был существенным образом доработан. В частности, очень многое изменили в 3D-оптимизации. В результате увеличилось само пространство, по которому можно перемещаться, рубка стала практически трехмерной с обзором в 360 градусов, вместо статичных картинок, появились трехмерный «живой» космопорт со снующими дроидами и ремонтными

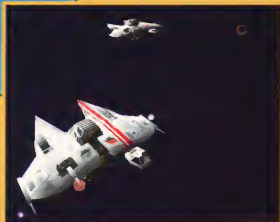
бригадами, садящимися и взлетающим кораблями. Открылись новые виды деятельности: перемещение в гиперпространстве от одной специальной навигационной точки к другой (как в Wing Commander'e), прицеливание, перенос грузов. Стало возможным отображать гораздо большее число кораблей (до 256 в одной миссии) и других объектов, так как авторы очень хотели передать всю масштабность сражений, в которых участвуют сотни кораблей, в том числе и большие. Включать исторические миссии не планируется. Вместо этого сюжетная линия будет содержать несколько миссий тренировочного характера. В каждой миссии (а всего в игре их около 50) игроку будет предлагаться корабль, наиболее соответствующий по своим характеристикам заданной цели, плюс еще ряд кораблей для альтернативы. В качестве заданий предлагаются разведывательные рейды, эскортирование, перехват, защита, захват или атака какого-либо объекта, торговые и деловые полеты. Некоторые миссии состоят из нескольких целей, расположенных в разных звездных системах, между которыми вы перемещаетесь посредством гипердрайва. Систему управления по возможности оставят прежней, если что и добавится, то только из-за введения новых элементов управления кораблем. Набор команд с клавиатуры останется настраиваемым, как и прежде.

Одним из ключевых кораблей в игре станет ваш фамильный Corellia'нский транспортный корабль. Появилась возможность полетать на Millennium Falcon. Всю игру пройти на нем не удастся, так как выдавать его вам будут только для участия в самых жарких сражениях. Кроме этих двух типов и их модификаций, предлагаются истребители X-Wing, бомбардировщик Y-Wing, перехватчик A-Wing, тяжелый бомбардировщик B-Wing и легкий истребитель Z95 HeadHunter. Несмотря на многочисленные слухи, корабля класса Slave I не будет. Враги представлены стандартным набором Тие-кораблей плюс несколько сюрпризов. Одним из них является проект «Secret Weapons of the Empire» (вспоминаете древнюю игру Secret Weapons of the Luftwaffe?), реализующий так называемые Тие-прототипы, новое поколение имперских кораблей, чей дизайн отличается от обычных Tie fighter



его. Самой замечательной частью игры, по словам создателей, будет штурм второй Звезды Смерти. Вы действительно сможете летать по ее туннелям на Millennium Falcon'e с целью достичь ядра, все в точности как в фильме. И, как в фильме, у Звезды будет действующий лазер. В течение миссии можно возвращаться на свой базовый корабль (им станет Calamari cruiser, принадлежавший вашей семье) для ремонта, пополнения боезапаса и даже смены корабля. Но учтите,

В качестве завершающего штриха ко всей серии и утешительного приза для поклонников Империи через некоторое время после выхода самого X-WA ожидается добавочный диск Tie Fighter Alliance.



Наш фамильный транспортный корабль оснащен необходимыми для звездной торговли мощными пушками

Изоминкой должна стать игра двух человек на одном Millennium Falcon'e, когда один управляет кораблем, а другой — системой огня.

времени не стоит на месте, и пока вы ремонтируетесь или совершаете гиперпространственный прыжок, где-то без вашего участия происходит бой с имперцами. Не упускайте свой шанс!

Multiplayer'ный режим реализован в виде возможности играть вдвоем по модему, четверою через Интернет или в восьмерку по локальной сети. Запланированы пока только пять multiplayer'ных миссий, но зато есть возможность настраивать параметры миссий (количество и типы кораблей, цели и т.д.), летать разрешат как на повстанческих, так и на имперских кораблях. Изоминкой должна стать игра двух человек на одном Millennium Falcon'e, когда один управляет кораблем, а другой — системой огня.



Примерно так будут выглядеть видеосоставки



«Воздушные рабочие войны...»

Battle of Britain

Иван Александров

«Никогда еще в истории человечества столь многие не были обязаны столь немногим...»

У. Черчилль, осень 1940 г.

В этой игре вам самим придется отправлять своих, закаленных в боях, пилотов на верную смерть, жертвовать целыми эскадрильями ради победы над превосходящим по силе врагом и, как результат, разгромив армию противника, получить новое звание или орден.

Паспорт

Жанр: похолодовая стратегия
Разработчик: TalonSoft
Издатель: Empire

URL: <http://www.empire.co.uk>

Дата выхода: март 1999 г.

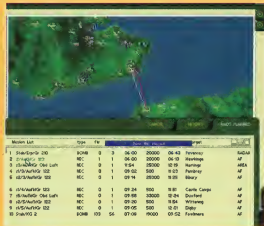
Тринадцатое августа 1940 года. Германия начала массованные авиационные налеты на территорию Великобритании с целью принудить державу выйти из войны. Началась Битва за Англию.

Будущая игра от небезызвестной компании TalonSoft переносит нас в те далекие дни, когда бравая немецкая армия выигрывала одно сражение за другим, сминала на своем пути войска союзников. Нет,

здесь вас никто не посылит за штурвал истребителя или бомбардировщика, не заставит выполнять порой «тулые» задания штаба. В этой игре вам самим придется отправлять своих, закаленных в боях, пилотов на верную смерть, жертвовать целыми эскадрильями ради победы над превосходящим по силе врагом и, как результат, разгромив армию противника, получить новое звание или орден.

Battle of Britain — это похолодовая стратегия, ставящая игрока на место командующего или Королевскими военно-воздушными силами, или же немецкой Luftwaffe. Тем не менее ее нельзя сравнивать с Achtung! Spitfire от Avalon Hill, так как смысл последней заключался скорее в проведении тактических баталлий, нежели в стратегическом планировании. Совсем по-другому обстоит дело с «Британией», где большей частью вам придется потовиться к боевым вылетам (на этом построена вся немецкая компания), а также отражать постоянные налеты вражеской авиации (в действительности на стороне английских ВВС).

Игра идет, как уже говорилось, в похолодовом режиме RTS (да не испугают эти слова унакаемых wargamers). Каждый ход подразделяется на две фазы: смысл первой в подготовке к налетам, их предпринятию и во всех связанных с этим действиях,



второй же — real-time (у немцев она вообще отсутствует) повелевает обо всем случившемся за день: если что, можно остановить время и, не торопясь, отдать приказы.

Во спасу Британию

Вообще игра за Великобританию более напряжена (защищаемся все-таки), но от этого процесс только выиграывает. Вы приступаете к игре в ранге командующего Британскими ВВС. Ваш первый день начинается с раздачи приказов войскам, например, перебазировать эскадроны авиации, установка зенитной артиллерии и зрастовтов заграждения. Надо помнить, что в отличие от авиации, моментально изменяющей свои позиции, остальные перемещаемые подразделения достигнут пункта назначения только на следующий день. Учитывать надо и количество транспортных единиц, число которых ограничено, в результате чего вам не удастся поднять в воздух всю имеющуюся технику.



Вот эта мы не будем сдвигать вправо, играя за Великобританию

Поэтому заранее подумайте, что выгоднее перемещать в этот ход.

Во время этой фазы можно просмотреть результаты вчерашних обстрелов, бомбардировок и воздушных боев. Следите за техническим состоянием ваших эскадрилий и моральным уровнем пилотов, устанавливайте тактику действий наших подразделений и продвигайте по службе наиболее перспективных командующих. Когда все приготовления будут сделаны и последние распоряжения отданы, смело жмите «start», начиная тяжелый день командующего ВВС.

День этот у англичан начинается в 4:30 (хе-хе), а немцы приступают к боевым действиям только с 6:00, благодаря чему есть возможность выселить патруль или установить время готовности к вылету по тревоге. Первоначально обнаружит противника возможно будет по уровню перекаченных радиоперехватов. Немцы могут предпринять разведывательный полет (засечь таковой несколько сложнее из-за намеренного радиоумолчания объекта), налет штурмовиков или массированную бомбардировку. Целью таких миссий обычно становится уничтожение аэродромов, индустриальных центров, радарных станций и городов.

Вражеская авиация может атаковать территорию Британии, беспрерывно посылая через Ла-Манш ступи самолетов, или же за целый сутки в воздух не поднимая ни одного Фоке-

Особо надо сказать об управлении действиями авиации. К сожалению, принять непосредственное участие в боевых действиях вам не удастся (однотименный симулятор от того же издателя появится в свет летом 1999 года), но это принуждает более серьезно относиться к подбору личного состава («кадры решают всё») и состоянию машин. Все же вам доступно достаточное количество приказов. Во-первых, вы можете задать уровень готовности ваших пилотов к вылетам по тревоге (час, пилотирует минут, пять минут и одна минута); чем выше уровень, тем быстрее они вылетят, но тем больше они будут уставать, а это, бесспорно, надо учитывать. Можно установить автоматический подъем самолетов по тревоге при появлении авиации от аэродрома немецкой авиации. Существует также режим обычного патрулирования. Будучи более надежным и агрессивным по своей сути, он связан со значительным риском, так как патруль может пропустить врага, или в самый ответственный момент у вас произойдет кончик горючее. Кстати, существует возможность задавать формацию и примерную тактику действий находящихся в полете подразделений, что, несомненно, делает игру более увлекательной, ведь, как сказал классик, «детали — главное в произведении».

Под знаменами Третьего рейха

Играть за Германию не так увлекательно, как за Соединенное Королевство, из-за того, что у немцев практически отсутствует вторая фаза ходов, идущая в реальном времени. Разработчики, пользуясь историческими фактами, объясняют это тем, что оккупанты почти не вливали на боевые действия свои воздушных подразделений, направившихся к берегам туманного Альбиона. Единственным вашим занятием станет подготовка рейдов в стан врага, но этого большинству из вас, поверьте мне, будет предостаточно, ведь планирование операции подчас интереснее последней. Для особо ленивых предусмотрен также вариант, позволяющий передать управление частью операций под начало компьютера.



Вы должны выбрать, какой из эскадронов отправить патрулировать побережье, исходя из массы факторов

Особенности классического wargame

Переходя к разговору об интерфейсе и графике, хочу сразу сказать: «Не ждите, товарищи асеты, ничего ультрасовременного, не дожидетесь!» Разработчики не стали баловаться ватремерной картой, решив оставить все в 2D-варианте, хотя и очень добротой сделанном. Интерфейс тоже не вызывает нареканий за исключением нескольких багов, но все же это только alpha-версия.

Multitaplet использует и осуществляется посредством e-mail (PVE-M), да возмущаются фанаты этого явления природы, хотя играть можно будет только вдвоем).

«Не ждите, товарищи эсеты, ничега ультрасовременного, не дожидетесь».



Будуль, все зависит от погодных условий, сил Luftwaffe и планов немецкого штаба. Большую часть времени вам придется следить за активностью врага и отправлять свои подразделения на перехват появившихся самолетов. AI компьютера достаточно высок, и иногда, направив свои силы против одного легкого «разведчика», можно пропустить на свою территорию целое звено бомбардировщиков, получивших приказ ликвидировать жизненно важный для нас индустриальный центр.

Большую часть времени вам придется следить за активностью врага и отправлять свои подразделения на перехват появившихся самолетов.

Несомненно, Battle of Britain займет достойное место среди серьезных wargame, но станет ли она хитом, я сказать не берусь. Ведь в наше время походовые стратегии не в почете и, к сожалению, не каждый поймет все прелести воздушной войны. Но те, кто думает, что не красота (графика), а идея (игровой процесс) спасет мир, получат понятие хорошую во всех отношениях историческую игру, добротой сделанную и интересную.



Бесконечная война, или Джедай все вооружается...



Роман Шиленко

Force Commander

Фирма Lucas Arts, ободренная успехом ее первой real-time стратегии Rebellion, засучив рукава, бросилась сочинять вторую — Force Commander. Менеджеры кланнутся, что FC осуществит небывалый прорыв в области RTS, станет новым стандартом и объектом для написания многочисленных клонов.

Паспорт

Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts

URL: <http://www.lucasarts.com>

Дата выхода: первый квартал 1999 года

Фирма Lucas Arts, ободренная успехом ее первой real-time стратегии Rebellion, засучив рукава, бросилась сочинять вторую — Force Commander. Менеджеры кланнутся, что FC осуществит небывалый прорыв в области RTS, станет новым стандартом и объектом для написания многочисленных клонов. Кажется, это кто-то когда-то уже

декларировал и не один раз. Хотя лично я очень уважаю Lucas Arts и уверен в том, что она не позволит себе выбросить на рынок товар второго сорта. Позже мы увидим.

Было объявлено, что FC будет требовать 3D-ускоритель, поскольку в деле привлечения новых поклонников графика играет не последнюю роль, да и попытки конкурентов использования трехмерной графики в последнее время участились. Возможность переложить часть работы на ускоритель позволит сделать игру в режиме 640x480x64K и перейти к более качественному изображению



Трехмерная графика будет на высоте. Это, впрочем, смотря козод именно в итоге выйдет изрушко

ландшафтов и объектов. Что особенно важно, так как предполагается наличие не только функции уменьшения/увеличения обзора, но и вообще — установка камеры в любую точку и под любым углом. Более того, игроки смогут установить целую сеть таких камер в разных точках арены боевых действий и легко переключаться между ними. Также благодаря использованию ускорителя ролики между миссиями стали гораздо реалистичнее. Местность будет реалистичной не только внешне — примерно как в Myth, но и в физическом аспекте. То есть холмы и горы будут закрывать вам обзор, юниты станут замедляться при спуске, с вершин не только откроется новый вид, но и

улучшится меткость и дальность стрельбы. Также предусмотрены такие явления природы, как молнии и туман. По мнению авторов, результатом всех этих нововведений станут новые возможности в стратегии.

«Давным-давно в далекой-далекой галактике...» Да, мы не ошиблись: Lucas Arts продолжает эксплуатировать вселенную Звездных войн, которой уже больше двадцати лет, с вечным конфликтом отца и детей в лице Галактической империи и Союза повстанцев. Сразу надо отметить, что все сражения происходят на земле, но некоторые знакомые по космическим симуляторам корабли в игре обязательно будут. Сама игра разбита на две кампании — имперскую и повстанческую,





Видеосюитки в лучших традициях «Звездных войн»: большие картонные железки с лазером двигаются поскать на свободу звездной принцессы...

причем временной интервал охватывает все события, показанные в трилогии. Начинается она незадолго до уничтожения Империей Alderaan, охватывает стратегическое отступление повстанцев с Hoth и многие другие битвы, не вошедшие в трилогию, и заканчивается после исторического сражения у Endor, в котором был бит если и не

разработчик. Их будет около сотни! Те, кто смотрел трилогию, наверняка вспомнят, что кнотов, которые могли принимать участие в наземных боях, там существенно меньше. Откуда же возьмутся остальные? Авторы утверждают, что они изучили всю продукцию, связанную со Звездными войнами, — фильмы, книги и игры — и постарались придумать новые

По количеству юнитов FC превзойдет не только все предшествующие RTS, но и находящиеся сейчас в стадии разработки. Их будет около сотни.

последний, то уж точно решающий грядет в гроб Империи. Всего предполагается 50 миссий, которые будут сгруппированы в «главы» по количеству планет. Разработчики утверждают, что планет будет около двадцати (то есть по 2–3 миссии на каждой планете) и среди них, кроме уже упомянутых, Coruscant, Yavin-4, Tatooine, Kessel, Corellia, Ralltiir и другие. Каждая планета характеризуется уникальными ресурсами — на Tatooine вода, на Kessel спайс и т. д. — и специфичными ландшафтами: песчаные и каменные пустыни, горы, джунгли, льды, степи, снежные равнины.

По количеству юнитов FC превзойдет не только все предшествующие RTS, но и находящиеся сейчас в стадии

юниты таким образом, чтобы сохранился сам дух «Звездных войн», при этом дизайн юнитов определялся принадлежностью к какой-либо из двух противоборствующих сторон. Предварительно схему распределения юнитов выглядит так. Персонал представлен рабочими, дроидом, солдатами, продвинутыми солдатами и джедаями у повстанцев, у Империи — рабочими, trooper, Stormtrooper, охотниками и темными джедаями. Из наземных машин у повстанцев есть танки, хоперы, snow speeder, транспорты, у Империи — танки, AT-ST (двуногие машины, см. «Звездные войны 6: Возвращение Джедая») и AT-AT (четвероногие машины из «Звездных войн 5.

Империя наносит ответный удар»). Воздушный флот повстанцев пока состоит из X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing и разведчиков, имперский — из Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie Bomber. Кроме того, введены десятки различных построек — базы, лазерные



и обычные пушки, ракетные установки, заводы, коммуникационные башни и многое другое. Набор миссий является стандартным для RTS: захват стратегически важных позиций и конкретных объектов или кнотов, основание новой базы для проведения разных операций (именно это необходимо сделать повстанцам на Yavin-4 перед атакой первой Звезды Смерти), оборона некоторого района в течение заданного промежутка времени (отступление повстанцев с Hoth) или, наоборот,

вынос всех врагов с карты. По ходу разработки авторы отказались от идеи использования в игре отдельных персонажей, таких, как Han Solo, Chewy, Luke Skywalker и прочих. Они, возможно, будут встречаться по ходу игры, но управлять ими нам не дадут.

Создатели FC не делают какого-то

Графика хоть и выглядит традиционно, но она графика





особого упора на multiplayer'ный режим, но «джегилемский» набор опций сделан — можно будет играть вдвоем по модему, до восьми человек по локальной сети

и до четырех человек через Интернет.

Слухов о дате выхода игры ходит множество — от Рождества 1998-го и аж до третьего квартала 1999-го. По-моему, игра будет выпущена примерно в мае одновременно с выходом на экраны кинотеатров первой серии «Звездных войн», которую сейчас снимает Джордж Лукас, что позволит привлечь

любителей компьютерных игр, связанных с этой темой, а кинотеатры, а любители кино — к компьютеру. Популярности FC добавит еще и то, что к тому времени по миру, скорее всего, уже отгремят такие долгожданные блокбастеры, как C&C2: Tiberian Sun и Starcraft: Brood War, и любители RTS уже будут бегать в поисках чего-нибудь новенького.



Революция в RPG (седьмая за неделю...)?



Роман Шиленко

Planescape Torment

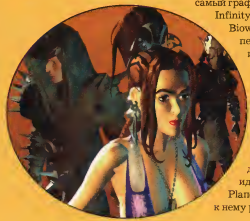
Не ожидайте первым делом увидеть традиционный экран для создания Магов, Воинов, Паладинов и прочих героев первого уровня. Вместо всего этого вам предоставят одного очень оригинального главного героя. Он бессмертен. Ему десятки тысяч лет, он прожил тысячи жизней, завел миллионы друзей и нажил еще больше врагов, изучал все науки, развил в себе феноменальные способности, достиг небывалого уровня во всех (!) стандартных классах AD&D... Но у бессмертия есть своя цена

поспорт

Жанр: role-playing game
Разработчик: Black Isle Studios
Интерplay

Сайт: <http://www.interplay.com>

Дата выхода: весна 1999 года



В то время как Interplay и BioWare продолжают отшлифовывать проект Baldur's Gate, в Black Isle Studios — RPG-подразделении Interplay, из-под пера которого недавно вышел второй Fallout, — объявили о создании проекта Planescape Torment, использующего тот же

самый графический Infinity Engine от BioWare, что обеспечит такой же изометрический взгляд третьего лица на все происходящее. За пару месяцев разработчики подготавливали движок под идеологию Planescape, добавив к нему ряд средств,



Вот тот самый бессмертный симпатяга, которым вы будете управлять

написанных в строжайшем секрете в подземельях Black Isle Studios за последние полтора года, что позволило уделить все фигуры и прорисовать их лучше по сравнению с Baldur's Gate и заменить статичный фон множеством анимированных сцен. В плане сюжета не стоит считать Planescape Torment продолжением Baldur's Gate, концепции этих игр и используемые реальности существенно различаются.

С момента зарождения идеи Advanced Dungeons & Dragons существовал целый набор так называемых Внешних Плоскостей. В основном они требовались для

объяснения системы характеристик каждого персонажа, у каждой из которых (good, evil, lawful, chaotic и т. д.) была своя Внешняя Плоскость. Боги самых разных религий и культов (греческие и ацтекские, египетские и нордические, японские, просто фантастические и другие) заняли свои места во Внешних Плоскостях. К ним присоединились могущественные монастры из всех мифологий, ангелы и демоны. Некоторые Внешние Плоскости представляли собой знакомые места: девять кругов Ада, Нирвана, Асгард. В общем, место смертельное для человеческих

созданий. Таким образом, во Внешних Плоскостях можно встретить персонажей откуда угодно, из тех же Forgotten Realms например. В центре всех плоскостей находится город Sigil — Город Дверей, через многочисленные порталы которого можно попасть в любое место мультивселенной AD&D Planescape. Город находится под охраной мистической и могущественной Lady of Pain, и никто не знает, кто она, как выглядит и на что способна. Наука не в власти над плоскостями. Здесь эмоции, вера и другие абстракции оказывают физическое влияние на реальность.

Главным желанием авторов было перевернуть с ног на голову саму идею RPG. Вот почему был создан мир, непохожий на существовавшие до сих пор: не будет начальных героев и годовалых зачатков ползающих. Это мистический мир идей и фантазий. Структура AD&D Planescape открыта для добавления все новых и новых плоскостей. Она позволит вам путешествовать по мирам из чистого огня или воды, побывать в городах, меняющих облик в зависимости от мыслей их обитателей, — истинные фанаты AD&D не разочаруются.

Несмотря на сохранившиеся характеристики персонажей (сила, интеллект, ловкость, конституция и харизма), многие элементы игры введены впервые, так же, как и сама концепция. В Torment, как и в Fallout'e, игра строится вокруг персонажа, и он — ее главная движущая сила. Не ожидая первым делом увидеть традиционный экран для создания Магов, Воинов, Паладинов и прочих героев первого уровня. Вместо всего этого вам предоставят одного очень оригинального главного героя. Он бессмертен. Ему десятки тысяч лет, он прожил тысячи жизней, завел миллионы друзей и нажил еще больше врагов, изучал все науки, развил в себе феноменальные способности, достиг небывалого уровня во всех (!) эстадиарных классах AD&D... Но у бессмертия

есть своя цена: после получения смертельной для обычного человека раны память главного героя полностью стирается, и вот он уже не может ничего вспомнить о прошлой жизни, не может воспользоваться полученными знаниями и навыками, он даже не подозревает об их существовании. Другими словами, всякий раз его уровень падает до нуля. Игра начинается в непривычном для RPG месте — на полу морта города Sigil. Но вам надо усвоить, что смерть в Planescape Torment это не повод сделать Reload, а наоборот, возможность сделать шаг вперед.

Много ужасного

те о том, где вы оказываетесь. Все ваши характеристики — класс, уровень, умения, сила, интеллект, отношение к Добру или Злу, Порядку или Хаосу — все это формируется в процессе игры и зависит от выбранного вами пути. Точно так же действия героя выстраивают новую сюжетную линию и влияют на конец игры. По задумке авторов, здесь не надо спасать принцессу, знакомую журналистку, свою деревню, Землю, планету — это игра целиком о вас, вы — главная заплата и тайна, и спасать нужно в первую очередь вас.

Поскольку главный герой не является полноценным героем в смысле AD&D, то лучшие умы Black Isle Studios придумали целый ряд

причудливых созданий, которые смогут стать его компаньонами. Ваш главный «союзник», если можно так



Эта милая леди никто иной, как Lady of Pain, хранительница города Sigil



приключится с вашим героем по ходу игры, но он каждый раз будет восстанавливать из мертвых. Planescape Torment выступает в качестве первооткрывателя новой мультивселенной, и разработчикам хотелось, чтобы главный герой и играющий открывали для себя этот мир одновременно. Нужный эффект был достигнут с помощью удаления из головы героя всей начальной информации, так что в начале игры вы оба ничего не знаете



Во всех путешествиях вас сопровождает череп по кличке Morte, источник знаний и непристойных шуток



выразиться, это Mortimer «Морте» Rictusgrin, парящий в пространстве череп человека-образного существа — ваш компас, энциклопедия, друг и шут, способный своими грязными шутками, собранными за много

**Прощайте, любимые Fireball и Cold Ray,
вам на смену приходят заклинания типа
«Вырвать душу у соперника» и
«Насмешить врага до смерти»**

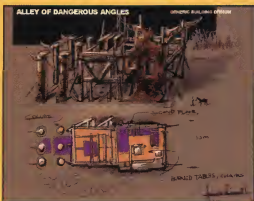
веков вашего знакомства,
заставить любого



компаньонов (всего их может быть до пяти). Разработчики меньше всего хотели насыщать новую реальность привычной компанией эльфов, карликов, гоблинов и всех их многочисленных родственников. Кое-кто, конечно, остался (зомби, undead-ы), но действовать они научат по-новому. Все остальные формы жизни и смерти ранее нигде не фигурировали. Тут и гигантские насекомые, и странные птицы, и боги, убивающие даже мыслью.

Развитие персонажа не ограничено типичными для AD&D уровнями. Ваш выбор в различных игровых ситуациях определит, какие из способностей станут развиваться в главном герое, а вернее, он будет просто вспоминать кусочки своего прошлого. Таким образом, восстановление памяти в The Necscape Torment эквивалентно получению experience'ов в стандартных RPG. Тема заклинаний не была мейнстримом в предыдущих произведениях. Прощайте, любимые

Fireball и Cold Ray, вам на смену приходят заклинания типа «Вырвать душу у соперника» и «Насмешить врага до смерти», хотя с последней задачей справится ваш подручный череп. Можно будет наслать на жертву рой насекомых или обрушить на нее ла-



Новая реальность полна странными сооружениями — телевизор Шивы одно из них



вину голодных живых черепов. Изменения коснулись и тех предметов, которые вы сможете таскать с собой. У каждого появятся свои истории и имя. Некоторые из предметов умеют говорить, есть даже оружие, на которое придется наорать, прежде чем оно соизволит покинуть ножны. Простых ножей и мечей не стало, зато есть море всякого экзотического оружия.

Сегодня технология развивается очень быстрыми темпами, поэтому трудно сказать, какой именно будет игра в окончательном варианте, но, в любом случае, интересно посмотреть, насколько революционным станет расширение привычной AD&D-аселенной по версии Black Isle Studios.

Дрожи, Star Wars!

Babylon 5

Роман Шиленко

Вселенная B5 долгое время оставалась в тени более старших и раскрученных товарищей — вселенных Star Wars, Star Trek и Wing Commander, но теперь и ее час пробил. Разработчики игры решили взять из киноверсии абсолютно все и стараются не упустить даже самых мелких деталей. Они постоянно общаются со съёмочной группой сериала. Все нововведения обязательно обсуждаются с автором идеи «Вавилона» Joe Straczynski.

Компания Sierra, один из гигантов игровой индустрии, вдоволь попрактиковавшись в симуляции полетов на Земле (Pro Pilot, Red Baron 3D), объявила о начале покорения космоса. «Космонавтом N1» станет проект Babylon 5, который, вне всяких сомнений, не просто принесет праздник на улицы любителей телесериалов об одноименной космической станции, но и обрадует всех любителей космических симуляторов. Вселенная B5 долгое время оставалась в тени более старших и раскрученных товарищей — вселенных Star Wars, Star Trek и Wing Commander, но теперь и ее час пробил. А уж станели он звездным, будет зависеть от мастерства Sierra'вских программистов и дизайнеров, ведь стоящая перед ними задача совсем не проста: отвлечь место под солнцем на рынке космических симуляторов у таких популярных серий, как X-Wing и Wing Commander.

Авторы решили не просто выпустить лучший космический симулятор всех времен и народов, сделав его максимально приближенным к сериалу, но и перепределить сам жанр, вот почему работы идут в невероятно быстром темпе. Они отыграли во множестве



ство космосимуляторов, делили их сильные и слабые стороны и теперь стараются ликвидировать все моменты, вызывавшие у игроков негативную реакцию. Альфа-версия B5 по графике уже превзошла X-Wing vs TIE-fighter и StarFleet Academy! Текущая версия графического engine'a уже обеспечивает плавную и качественную прорисовку всех объектов в космосе, что особенно заметно, если включить режим отображения не из кабины корабля, а вне его и поворачивать в разные стороны камеру. Учитывая все запланированные спец-эффекты (игру света и тени, выстрелы, взрывы и т. д.), графика обещает быть достаточно передовой.



Babylon 5, охранная космическая станция, стоит во всем доме на время игры



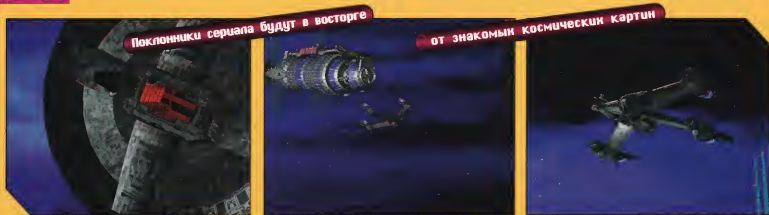
Связываться с Nati'ским крейсером дело рискованное, но не отпускать же его теперь просто так

Разработчики постоянно общаются со съёмочной группой сериала. Все нововведения обязательно



Паспорт

Жанр: космический симулятор
Разработчик: Sierra
Издатель: Sierra
URL: <http://www.sierra.com>
Дата выхода: первый квартал 1999 года



обсуждаются с автором идеи «Вавилона» Joe Straczynski. В реализации трехмерных моделей кораблей принимает участие дизайнерская группа, создававшая корабли для сериала. Музыку для игры пишет Кристофер Франке, композитор, написавший саундтрек к

значения они не имеют, так как во главу угла поставлены сражения). В общем, разработчики решили взять от киноверсии абсолютно все и стараются не упустить даже самых мелких деталей. Чтобы сделать сюжет и историческую подоплеку игры более интересной, разработчики с согласия автора идеи B5 расширили описание нескольких задействованных рас: более полно осветили их историю, места обитания, технологии, а также ввели ряд новых космических кораблей. Все «старые» корабли, то есть участвовавшие в сериалах, их внешний вид, боевая раскраска, исторические характеристики, вид кабин изнутри, вооружение — все сохранено. Создателям игры очень хотелось, чтобы на вооружении некоторых кораблей стояли ракеты, и они обязательно включили, когда ракеты появились в одной из последних серий — теперь их желания не расходится с фильмом.

С самого первого дня работы над игрой авторы держат в уме multiplayer'ный режим. Пока оба режима deathmatch и cooperative с поддержкой до восьми игроков при игре через Интернет и до шестнадцати по локальной сети. Кроме того, разработчики готовят несколько сюрпризов, но они категорически отказываются даже намеком, что это будет. В multiplayer'e планируются участие «наших» кораблей Starfighter и Thunderbolt, минибарского Nial Fighter'a, центаврийских Senti Fighter'a, Frazl Fighter'a Narn'ov и Sky Serpent Fighter'a Drazl. Не менее интересна и сюжетная линия игры. В отличие от большинства других симуляторов, она динамична, то есть больше нет необходимости то раз пытаться пройти какую-то миссию. В зависимости от результатов прохождения каждой

миссии игра будет развиваться по отдельному сценарию, и что бы вы ни сделали, это неизбежно повлияет на дальнейший ход истории. Союзники и враги по ходу игры будут меняться, поэтому есть шанс пострадать с большинством задействованных рас.

И, наконец, о самом необычном: Sierra перенесла в B5 из своих «атмосферных» леталок реальность законов окружающей среды. Таким образом, вы будете иметь дело с реальной физикой открытого космоса. Допустим, вы на короткое время включили двигатель вашего корабля. В большинстве предыдущих симуляторов ваш корабль скоро остановится, но в B5 он так и будет лететь в заданном направлении, пока не врежется во что-нибудь, не войдет в гравитационный колодезь или не выключит двигатели в другом направлении. Благодаря этому стало возможным реализовать те же маневры, которые могут делать корабли в фильме. Можно лететь вперед и стрелять, вращаясь при этом вокруг своей оси, при приближении к цели менять положение своего корабля короткими боковыми импульсами и улетать от цели задним ходом, продолжая палить по ней изю всех стволов. То есть теперь можно не упускать цель из перекрестия прицела ни на секунду, не говоря уже о куче фигур высшего пилотажа. Поскольку на战舰 плечи лежат задачи защищать огромную станцию, то вы будете не только сами летать и расстреливать толпы врагов, но и осуществлять стратегическое руководство остальными защитниками.

Если Sierra не станет тянуть с выходом B5 и реализует все обещанные опции и эффекты, то в скором времени любители космических симуляторов получат настоящий шедевр.

Sierra перенесла в B5 из своих «атмосферных» леталок реальность законов окружающей среды. Таким образом, вы будете иметь дело с реальной физикой открытого космоса.

телефилма. В ролях жеందు богами появятся знакомые персонажи (хотя особого



Так выглядит линкор Звонкоо Альянса класса Hyperion



Как говорил незабвенный Джон Сильвер: «А через час ты из нас, что останется жив, будешь завидовать... хе-хе... мертвым»

«Цивилизация» шагает в Третье тысячелетие...

Civilization: Call to Power

Татьяна Снежная

Официально заявляется, что над игрой работают жуткие фанаты классической игры, что они взяли за основу вторую «Цивилизацию», что они намерены, отталкиваясь от всех ее достоинств и исправляя немногочисленные недостатки, сделать игру, которая будет еще лучше и угодит потребностям любого «цивилизатора» со стажем. Относя себя именно к этой категории, не могу не высказать того тихого ужаса, который меня посетил после знакомства с нововедениями в Call to Power.

Паспорт

<http://www.activision.com>

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Activision
Издатель: Activision
Дата выхода: февраль 1999 г.

«Цивилизация» — лучшая стратегическая игра всех времен и народов. Это факт. Несколько лет назад, задолго до RTS'ного бума, слово «стратегия» вообще в первую очередь ассоциировалось именно с классикой Сиды Мейера и тогда с MicroProse. В «Цивилизации» люди играют до сих пор, причем зачастую предпочитают оригинальную первую версию, с ее VGA'шной графикой и неанимированными юнитами, второй серии, ремейку Civilization II (хотя, вообще говоря, эта самая вторая часть ничуть не хуже

первой, только немного инна). Мало кто знает, но на свете существует еще одна «Цивилизация», фирмы Avalon Hill, изначально настольная игра с фишками, которая в свое время была выпущена и в компьютерном варианте. И между Avalon Hill и MicroProse в свое время было даже судебное разбирательство, строго говоря, именно Avalon Hill. А ныне было разбирательство между MicroProse

получили право делать «Цивилизацию».

И вот Activision ковалась за дело. Официально заявляется, что над игрой работают жуткие фанаты классической игры, что они взяли за основу вторую «Цивилизацию», что они намерены, отталкиваясь от всех ее достоинств и исправляя немногочисленные недостатки, сделать игру, которая будет еще лучше и угодит потребностям любого «цивилизатора» со стажем.



и Activision, так как вторая решила сделать свою собственную «Цивилизацию». Как именно было поделено название, неизвестно, но в результате обе фирмы по взаимной договоренности

Относя себя именно к этой категории, не могу не высказать того тихого ужаса, который меня посетил после знакомства с нововедениями в Call to Power. Все это немного напоминает старые извращенческие игрушки, делавшиеся пиратами на основе коммерческих, — типа Cactus Quest.



Человек-телевизор собственной персоной. Маленькие такие же будут бегать по карте во время игры



Еще один представитель «комитов будущего». Адакот



Честно говоря, складывается впечатление, что товарищи из Activision, поставив перед собой благородную задачу, но не найдя поля для ее выполнения (ну мало что нужно менять во второй «Цивилизации»), решили продемонстрировать миру свою разбухавшуюся фантазию. Лично у меня, старой «цивилизационки», не возникает ни малейшего желания ознакомиться с финальной версией. Впрочем, может, я ошибаюсь; обо всем по порядку.

Ну вот как вам такое новшество: юнит под названием Corporate Raider, выглядящий как эдакий бизнесмен-шкер в галстуке и костюмчике, который, будучи напав на вражеский город (а это боевая (!) единица), вызывает над этим городом фонтан денег, которые падают в кювет, где их можно собирать — тем самым уменьшается благосостояние врага и улучшается ваше? Или юнит типа «юрист», который судящими исками по вражеским городам останавливает производство? Или абсолютно бредовое явление, юнит Televangelist, эдакий человек с телевизором вместо головы, который способен вражеский город апатично переименовывать на вашу сторону? Или откровенно сохранившая из «Стар Трека» Genesis-bomb, которая стирает с лица земли целый город, оставив на его месте красивое поле с зеленой травкой и цветочками? Подобных «новшеств» в игре много-много. По-моему, это удовольствие над классикой, которое ни один уважающий себя ее поклонник не потерпит.

Собственно, графический игра смотрится довольно убого. Конечно, по сравнению с Civilization 2, добавилось цветов в палитре да пободрнее прорисованы кое-какие детали ботграунда да фэнтезийности интерфейса. Однако в целом Civ-2 выглядела значительно менее нелепо. Раньше как-то меньше бросался в глаза неестественный размер юнитов по отношению к карте и городам на ней. Теперь, поскольку юниты детально прорисованы и снабжены анимацией, создается впечатление, что игра не про земную цивилизацию, а про шашечные инопланетно-великанов на дальнюю фантазийную планету. Впрочем, оно и понятно: ведь сколько авторской фантазии брошено на всех этих «телевистелес-

тов» да «эко-террористов», которые, по мнению авторов, являются «завязными дополнениями к классической игре», их должно быть хорошо видно...

Впрочем, возможно, мое негативное отношение к новой игре связано с тем, что я пуристка. А может, мое внимание чересчур сосредоточено на негативных явлениях, которые способны испортить любую игру. Ведь, по большому счету, есть в Call to Rome некоторые удачные нововведения, которых, действительно, не хватало второй «Цивилизации».

Главным достижением Activision является детально проработанная система автоматизации рутинных задач. Отныне вы не просто можете задавать в каждом городе настраиваемые «очереди» на постройку, но и писать целые скрипты, в соответствии с которыми богатый AI игры будет руководить делами и вашим хозяйством. Вы можете расширить программы развития города-научных центров, городов-производителей и городов-форпостов таким образом, чтобы во время игры больше практически с ним не возвращаться. Надо сказать, что в свое время необходимость менять

именно будет выглядеть конец игры, пока замалчивается, но тот факт, что она не останавливается в 2000 году, означает, что вас ждут всевозможные



Видеовосток будет много. Точка вот — и лучше

события будущего. А также что в конце игры науки будут не просто «Future Technology 15», а нечто более осмысленное (хотя, как я отмечала раньше, лучше бы этого «осмысления» вообще не было). Именно отсюда берется всякие люди с телевизорами вместо головы и клерки-террористы, дрыгающие золотые фонтаны. В первый раз, конечно, будет сложно наблюдать все эти «важные будущие», где в качестве психобортовой единицы используются рекламные дирижабли, но плоский коморок приесться, думаю, к третьему

Игра сейчас идет до 3000-го года нашей эры. Это означает, что вам недостаточно просто улететь в космос. Космос — ерунда.

производство в каждом из тридцати городов в конце игры весьма действовала на нервы, и заставило приходилось менять производство на генерацию денег только для того, чтобы быстрее двигалось время. Теперь все можно автоматизировать, правда, для этого надо иметь хотя бы базовые воспоминания об уроках информатики в школе и начальные программистские навыки.

Игра сейчас идет до 3000-го года нашей эры. Это означает, что вам не достаточно просто улететь в космос. Космос — ерунда; гамеювер в новой «Цивилизации» идет в ногу со всеми прочими нововведениями. Вы должны будете открыть некую «wormhole» посреди вашего континента, посылать в нее дронов да спутников, позвучать всласть и научиться передвигать с места на место. И поглядеть туда всех врагов, надо думать. Как

проходу игры, кто-нибудь помнит, чтобы «Цивилизация» приедалась?.. Будет, впрочем, и более стандартные юниты будущего — лазерные танки, супер-пуер-ракеты и прочая, так что, возможно, нам, пуристам, удастся избежать внутренних содроганий.

Впрочем, для этого нам надо будет потянуть всех врагов как можно раньше, когда еще у него не будет технологий для изготовления людей-телевизоров. А сделать это тоже будет очень непросто, ибо Activision смастерила очень неплохой AI. Как известно, Civ-2 часто жулила, особенно на высоком уровне сложности, но только так она могла урывать свои силы с интеллектом сидищего с другой стороны монитора игрока. Activision боится, что ее AI не жулит. В этом случае он, действительно, весьма силен.



Несколько больше значения отныне будет иметь тип вашего правительства. И менять его будет не так просто, как раньше. И самих типов станет значительно больше — добавятся такие явления, как «Экологизм», «Теократия» и прочая. Каждый из них будет позволять создавать специфические типы армий. По мнению Activision, это позволит «переизобрести» новую «Цивилизацию», то есть вам должно будет хотеться поиграть поиграть за «экологизм» после «капитализма». «Экологизм» эти, кстати, имеют свой бредовый конит «экотерроризм», а также мутировавший грипписея, который способен мастерски маскироваться и отравлять целые континенты (обычно по торговым маршрутам отравление доходит и до ваших городов).

Наконец, вся история вашей цивилизации будет в большей степени взаимосвязана. Если вы не будете уделять экологии внимания на протяжении первых пяти тысяч лет своего правления, едва ли вам



удастся справиться с загрязнением в двадцать первом веке. Если вы будете во всю катушку строить оружие и ликвидировать все проблемы военной силой, вы получите эдакую милитаристическую цивилизацию, опять же с плохой экологией и постоянными бунтами (народ не сможет жить без пушек). Наконец, если вы всю дорогу будете добры и пушисты, дружелюбный и вообще душевный, то алой провинитный AI компьютера обеспечит вашей цивилизации быструю и безболезненную смерть.

Дипломатия пока не сделана, и потому говорить о ней нечего. Зато можно сказать про сетевую игру.

Она будет. И не такая, как в мрачной памяти Civ/Net, а малешко более быстрая. Вроде как обещают сделать возможным одновременное хождение всех участников.

Подводя итоги, скажу, что Call to Power могла бы быть хорошей игрой, если бы болезненная фантазия не завела разработчиков не в ту степь. Было в оригинальной «Цивилизации» что желать для сиквела, были шероховатости и мелкие недостатки, которые к стержню проходу начинали нервно. Нужен народу цивилизационизатор, хорошая современная стратегия. Лично мне нужен Master of Magic 2. Но если товарищи из Activision не одумают и не уберут страшные извращения из игры, то уж лучше пусть переводят ее в реал-тайм. Будет очередная псевдостратегия, коммерческая серость. Хотя... Подождем — увидим, если все будет хорошо, к январю новая «Цивилизация» ударит в приливии.

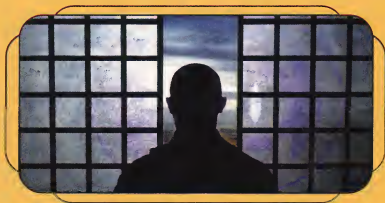


... А Сид Мейер наконец-то долетел до звезд!

Alpha Centauri

Корабль, сотни раз нами отправляемый с несчастной Земли, наконец долетел. Однако за время, пока он до своей цели добирался, на борту произошли различные незапланированные события. Напрям, был убит капитан. А колонисты разделились на семь враждующих фракций, терпеть друге друга не желающих.

С трого говоря, полное название игры — Sid Meier's Alpha Centauri, но если его всего вогнать в шапку этого текста, то будет слишком много больших букв на странице, что не очень эстетично. К тому же кто не знает, что Alpha Centauri является при участии Сиды Мейера? Все знают. А самое смешное, что сам г-н Мейер к игре своего имени приложил примерно столько же усилий, сколь к другой, Sid Meier's Civilization II. То есть обе игрушки делались совсем другим человеком, Брайаном Рейнольдсом, но без некоторой моральной поддержки со стороны мэтра. Ну да а впрочем не все ли нам с вами равно? Ну делал Сид Мейер первую «Цивилизацию», а вторую только консультировал, но хуже-то она от



того не стала! Мне просто интересно: не обидно ли достойному и, судя по всему, достаточно талантливному гейм-дизайнеру Брайану Рейнольдсу, что его имя задвигается куда-то в

титры делаемой им игрушке, а имя другого дидейки, тоже талантливого, но не особо уважавшегося в нее, игрушке, созданный, выносятся на обложку? А? Ладно, ладно, пережоку к делу.

Аспирин

Журнал: пошаговая стратегия

URL: <http://www.alphacentauri.com>

Разработчик: Reflex Games

Издатель: Electronic Arts

Дата выхода: февраль 1999 г.



Итак, сперва было Слово. Потом было некоторое количество не имеющих непосредственного отношения к делу событий, повлекших за собой создание мира. А потом была «Цивилизация». Культурная играшка всех времен и народов. Если бы кто-нибудь вздумал подсчитать, сколько часов было проведено за ней людьми по всему земному шару, то, думаем, получилось бы страшное число. Что-нибудь наподобие МНОГО. И если эти часы сложить в жизни, то выяснится, что человек так 15 712 за это время могли бы зачатись, родиться, научиться ходить, относиться школу и университет, обзавестись семьей, вырастить детей, состариться и умереть. А вместо этого все это время было проведено за компьютерной игрой. Впрочем, меня опять понесло.

В «Цивилизация» игрок занимается продвижением истории (отдельно взятого народа от глубочайшей древности до наших дней.



В финале игры он должен был построить космический корабль и улететь на нем в направлении ближайшей к Солнечной звездной системе, к Альфа Центавра. Вскоре появились играшка, по сути, является продолжением «Цивилизации», хотя официально такowym называться не может по копирайтовым соображениям. Корабль, сотни раз нами отправляемый с несчастной Земли, наконец долетел. Однако за время, пока он до своей цели добирался, на борту произошли различные незапланированные события. Например, был убит капитан. А колонисты разделились на семь враждующих фракций, терять друг друга не желая. Они разобрали семь имеющихся на корабле-матке колонизаторских устройств и разлетелись по всей поверхности новооткрытой и подлежащей колонизации планеты, дабы каждой по-своему начать жить и впоследствии путем доводов или грубой силы убедить всех остальных в единственной правильности собственной концепции жизни.

Вообще, игра во многом очень похожа на саму «Цивилизацию». Вы начинаете с одного колонизаторским устройством (новым вариантом бывшего settler'a), строите первый город, строите второе колонизаторское устройство или охрану, учитесь науки, исследуете карту, далее везде. Тем же занимаютесь ваши конкуренты. Вы с ними встретитесь в какой-то момент игры, к какому и вы, и они уже достаточно развитые расы... туф! Не расы, конечно, фракции. Обычно встреча заканчивается, как и положено в «Цивилизации», ликвидацией одной из фракций. Ну и далее везде в том же духе. Конец игры наступает в духе не менее старого и не менее доброго, чем «Цивилизация», «Хозяина Ориона»: происходит голосование лидеров выживших фракций, на котором большинством голосов (2/3) могут выбрать всеобщего лидера, кой и есть победитель.

Так что все те, кто ждал покорения космических просторов, могут пока обломаться. Покорять нам с вами предстоит одну отдельно взятую планету. Дело в том, что,

хотя технология космических полетов у нас и есть (сами ее столько раз открывали в «Цивилизации»), недостатком ни материалов, ни ресурсов, ни людей для ее использования. В принципе, если вы объедините все фракции под своим командованием, вот то-



да... (намек на третью часть). А так вам придется массу времени и сил тратить на постройку военных юнитов — какое там покорение космоса!



В Alpha Centauri вы сможете сами проектировать юниты

В общем и целом игра фактически является расширенной и перенесенной в иные условия «Цивилизацией». Видно, в этом и заключалось намерение создателей: удовлетворить потребность населения планеты в достойном преемнике затертой до дядя классики. Все выглядит и

Все те, кто ждал покорения космических просторов, могут пока обломаться.

Покорять нам с вами предстоит одну отдельно взятую планету.

играется так же, как раньше: маленький механический сеттлер, маленький, но растущий город, постепенно расширяющееся дерево технологий, передвижающиеся по клеткам карты, хиты на карте, содержащие бонусы или



ТРАДИЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!

ФОРМОЗА-Мультимедиа

предлагает Вашему вниманию около 1000 (!) наименований CD-ROM'ов. В их числе:

- популярные продукты фирм Microsoft, Borland, IBM, Adobe и др.;
- программное обеспечение для бухгалтерии и делопроизводства;
- электронные словари, переводчики, программы проверки правописания;
- обучающие программы по Windows, Excel, Word, Internet, а также языковые (в т.ч. по русскому) и даже по правилам дорожного движения;
- игры российских производителей (1С, Бука, Дока, Акелла и др.);
- мультимедиа-энциклопедии (обзоры, журналы и др.);
- интерактивные мультфильмы для детей 3-7 лет;
- самое богатое предложение OEM-дисков в России (по цене 3-5 у.е. (!!!));
- музыка и творчество («Кино», «Агата Кристи», Высоцкий; классика, включая Чайковского, Баха, Шопена, Моцарта);
- известные российские фильмы и мультфильмы («Шерлок Холмс», «17 мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя» и др.);
- фильмы всех жанров зарубежных производителей (комедии, ужасы, боевики, эротика, мелодрамы);
- и, конечно, игры зарубежных производителей (Lucas Arts, Microprose, Microsoft, Sierra, Mindscape)

Предоставляем весь комплекс услуг: подборка, доставка, обмен непроданного товара, помощь в продаже и даже выпуск Ваших CD-ROM'ов, консультации по установке продуктов.

Пожалуйста, узнайте наши цены, наше качество обслуживания, предложите Ваши варианты сотрудничества (а может быть, и Вашу продукцию) по телефону в Москве: (095) 232-26-62 (многоканальный) (он же факс)

Активно используйте E-mail:

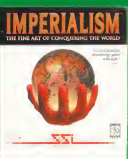
max@avia.formoza.ru

Дорого звонить? Посетите нас:

www.formoza.ru/avia

Личные контакты происходят по адресу:

г. Москва, ул. Авиамоторная, 57



Выше указанное программное обеспечение вы можете приобрести по адресам:

Ст.м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, д. 57
тел./факс: (095) 232 2662

Ст.м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
тел./факс: (095) 124 2278, 129 6028

Ст.м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел./факс: (095) 926 2452, 728 4004

Ст.м. «Лубянка», ул. Мясницкая, д. 6, магазин
тел./факс: (095) 928 8538

Ст.м. «Войковская», ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел./факс: (095) 150 0791, 150 5536

Ст.м. «Ожана», ул. Кировоградская, д. 9а
тел./факс: (095) 311 3181, 311 3256

Ст.м. «Щелковская», Сиреневый бульвар, д. 15
тел./факс: (095) 164 9692, 164 9651

«Библио-Глобус»

ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ - ТОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННОЕ!!!



неприятности. Даже чудеса света остались, только теперь они называются «Специальными Проектами». Вскоре мы

Что в принципе вы ждете от игры — красивых спецэффектов или повода просидеть за компьютером десяток ночей подряд?

получим новую, усовершенствованную и несколько видоизмененную, но все ту же «Цивилизацию»: просто иначе события будут происходить

однопользовательской игре сложно, но в «Цивилизации» не было даже микоплазмы!

Итак, узнали, что по сути своей «Альфа Центавра» представляет собой ту же «Цивилизацию», только улучшенную и модернизированную, посмотрим на это дело поближе. Начнем с графики. Почему-то все превьюзеры, что доходят до этого места, тут же начинают говорить слова про то, что, дескать, оно не шедевр, но кушать можно, а к тому же учитывай, что это играша Сиды Мейера. В общем, стараются замаять тот факт, что графика (по их мнению) не ахти. А я позволю себе с ними вот тут не согласиться.

Изражений, как в Call to Power, or Alpha Centauri вы действительно не дождетесь, но графику, максимально отвечающую требованиям жанра, получите. Ну зачем в пошловатой стратегии использовать 3D-

ускорители, например? По-моему, незачем. Так же считают и в F1xax's'e, и потому все юниты в игре будут представлены спрайтами. Правда, спрайты эти будут трехмерные, то есть смогут вращаться вокруг своей оси и при этом оставаться достаточно приятными глазу. Но особыми анимационными эффектами они отличаться не будут. Ногами пошевели — да, но, например, крутить колеса — это у васъе-с.

То же касается и объектов на карте. Горы, руины, леса (вернее, их труднообозначаемые альфа-таврианские собраты) и прочая будут двухмерными. Но красивыми. Что в принципе вы ждете от игры — красивых спецэффектов или повода просидеть за компьютером десяток ночей подряд? Лично мне больше по душе второе (потому и я люблю «Цивилизацию»). А по моему мне интересней будет не пытаться вылезать, что подразумевается разработчиками под очередной круто навороченной трехмерной фееночкой, а иметь дело со стандартными и однообразными обозначениями вызывающих для игры явлений.

Впрочем, для фанатов трехмерности стоит сообщить, что сама поверхность планеты перестанет быть похожей на доску, а покроется холмами. Огненные, что-то будет располагаться выше, что-то ниже, к воде надо будет спускаться, и реки будут течь по низинам. Однако особых пиков Коммунизма на Альфе Центавра не предвидится, как и обширных равнин: практически вся поверхность планеты будет покрыта равномерными холмами. Повторюемость поверхности планеты, к сожалению, не будет влиять на способность ваших юнитов к исследованию окрестностей. Правда, может, сдох выпуска игры еще малость отложить (до весны) и введут пару новых особенностей. Очень хотелось бы иметь некоторые практические последствия введения рельефа местности (кроме видимости с гор, кстати, есть ведь еще и преимущество при сближении камней на врагов...). Между прочим, по утверждению F1xax's'a, введенная графика игры еще не финальная, и потому можно предположить, что кое-какие изменения все же будут.

Кстати, уже упомянутые мной однажды улучшения игрового интерфейса сведется, преимущественно, к тому, что огненные нам с вами не обязательно будет копаться в многословных системах меню с целью найти за довольно малосодержательными названиями нужную нам статистическую или информационную таблицу. Огненные они все будут. Огненные в нижней центральной части экрана в виде адских закладок. Нажимаем на закладку — видим то, что нужно. Масса прочей, ранее не такой уж и легкодоступной информации будет также видна невооруженным глазом: например, тип местности под курсором, характеристики выбранного юнита (включая город, к которому он приписан и внешний признак). А на карте рядом с каждым городом вы сможете рассмотреть, что именно в нем сейчас делается.

Что касается самого игрового мира, то в целом это — старая добрая «Цивилизация». Перед каждой партией (естественно, randomized работает на полную катушку!) вы имеете возможность настроить соотношение суши и воды, количество полезных ископаемых, размер карты, тип местности, количество дождей и прочие прочие добрые штучки (кстати, похоже, изменить количество соперников вам не удастся). После чего ваш coloniza-



Расширенная дипломатическая система позволит вам не только сносить соседней в пыль, но и кооперироваться с ними

tion pod попадает на готовую карту, скрытую марками неизвестности, и вы принимаете за свои исследования. Тип местности особых изменений по сравнению с классикой не претерпел: все те же поля, леса, горы, всякое такое, моря, озера, реки, ну а также ураниумные равнины (где надо собирать «энергию») да ксенофуты-выле болота (которые, как и положено болотам, мешают нашему передвижению).

Вместо старых добрых варваров-кочевников, которые иногда неловко выглядели из домиков или прибредали неведомо откуда под конец игры, теперь будут Черви Сознания (Mind Worms). Особо умные могут дота-

откуда там жившие и выжившие юниты. В некоторых обломках, впрочем, живут черви. Кроме них на планете имеются монолиты, частично пусты, частично содержащие некоторые полезные Знания, а также останки инопланетных артефактов, которые после исследования вашими учеными могут открыть вам новые, неизведанные наукой деревня (в частности, с помощью этих артефактов можно узнать, как приручить представителей местной фауны). В целом можно заметить, что жизнь на Альфе Центавра по-содержательнее да понебывнее, чем на старой доброй Земле в «Цивилизации», но по сути своей

заселизеров есть также настраиваемый список ваших собственных творений. Берете



За крупные строительные достижения Alpha Centauri будет награждать «вс» широкими видеовставками, как после «чудеса» в «Цивилизации 2»

стандартный юнит, снимаем с него пушку и ставите фангифлюшку. Изучая науки, вы будете получать новые и новые устройства, которые можно установить на юниты. Естественно, новые устройства будут опровергаться и новыми стандартными механизмами, однако в вашей власти сделать и свой собственный. Поскольку дерево технологий будет просто огромным (вы не сможете все их исследовать

Серьезное новшество связано с возможностью дизайна собственных юнитов. Помимо стандартного списка... есть также настраиваемый список ваших собственных творений.

дываться, откуда у этих червей ноги растут, а я (глупая) скажу, что черви эти не так уж и страшны (как бывшие кочевники), особенно если их немного. Но, в отличие от кочевников, при исследовании определенных технологий вы сможете червей приручать... о чем позже. По мере движения по игре (и изменении не без вашей помощи обстановки на планете) черви мутируют, становятся страшнее и опасней. А если активно засорять округу радиацией, то их также становится значительно больше числом. Помимо них, в наличии имеется также зверь по имени Остров Гаулипы (Isle of the Deerp), который плавает по морям, нападает на беззащитные транспорт и переносит червей; Локуст Хирона (Locust of Chiron), знающий облакоподобный летящий вариант червя, а также, возможно, ряд прочих тварей. Но по сути своей все они — те же варвары, только в несколько большем разнообразии. Ну вроде как варвар на лошади и варвар в танке...

Домики, встречавшиеся в «Цивилизации» и приписывшие либо случайные радости, либо случайные мелкие пакости, теперь заменены на обломки корабля-матки (истая, той самой Unity, что мы запускали столь много раз). Эти самые обломки стоят искать и собирать. В некоторых из них лежат деньги, в некоторых — неприятно



Улучшенный интерфейс позволит вам получать необходимую информацию (например, об успехах других фракций), не уходя с основного экрана.

остается такой же. Добавилось шарма и разнообразия.

Серьезное новшество связано с возможностью дизайна собственных юнитов. Помимо стандартного списка пушкосоисов да



В целом можно заметить, что жизнь на Альфе Центавра поощрительнее да понебывнее, чем на старой доброй Земле в «Цивилизации», но по сути своей остается такой же. Добавилось шарма и разнообразия.



до конца игры, придется выбирать наиболее подходящую и интересную, то и типов юнитов вы сможете напридумывать много сотен. Если не лень будет, конечно.

В «Альфре Центавра», помимо политической системы, появилось также понятие системы экономической. Ну, например, социализм с рыночным лицом. Или капитализм с регулируемой экономикой. Кроме экономической системы, на развитие нашей фракции влияет также выбор вами культурная линия (фракции), вы определяете, что будет считаться культурными ценностями вашего будущего — не совсем пока понятная концепция. Все эти штуки будут влиять на прирост населения, доходы, общее удовлетворение жизнью (выражающееся в отсутствии восстаний), индустрию, науку и прочая.

Отныне вам дано больше возможностей для автоматизации игрового процесса. Помните, как в «Цивилизации» на последнем этапе игры было крайне утомительно следить за производством во всех доступных городах? Теперь вы сможете настраивать очереди на

получать пользу от фунигузовых болот и приручать Московых Червей. С другой стороны, у них плохо обстоит дела с милитаристическими юнитами и моралью. Возглавляет фракцию тетенька, что радует Human Hive же, напротив, возглавляется самым настоящим мужиком, к тому же китайцем. Эти ребята исключительно атеисты-милитаристы, получают военные бонусы, бесплатную защиту всех городов (типа City Walls из «Цивилизации»), но имеют ослабленную экономику. Morgan Industries — капиталистическая империя с кучей денег и немалыми доходами и мощной промышленностью, в том числе контрабандистской, что приводит к слабому приросту населения.

анскую мормонскую секту христианского фундаментализма. Военные юниты фантастичны в бою, но с науками у богоборцев дела обстоят не лучшим образом. Зато у University of Planet наука мчится со страшной скоростью, что часто приводит к восстаниям в городах.

Со всеми этими фракциями вы будете общаться во время игры, используя расширенную дипломатическую систему. В большинстве своем это будет то, о чем мечтали все игроки в «Цивилизации» — появляется возможность попросить напасть на конкретный город, одолжить технику, согласовать пути атаки общего врага и тому подобные мелкие радости. Для общения с другими фракциями вам надо бу-

...обещают очень улучшить AI по сравнению с «Цивилизацией». А кто не обещает?

Peacekeeping Forces, как следует из названия, борются за мир. Разумеется, у них нет никаких ограничений по пушкам и оружию (иначе как же за мир бороться?), но зато страшная бюрократия, из-за чего практически все делается медленнее. Но однако своей демократическо-миролюбивой сущностью эта фракция

дет узнать их радиочастоту. Делается это либо путем личной встречи посланников, либо уговорами-наем частоты у уже знакомых коллег по заселению розовой планеты. Помимо просто обещаний, в тот момент, когда у всех фракций будут частоты всех прочих фракций, появится возможность созвать всепланетного съезда, на котором будут приниматься судьбоносные решения — опустить уровень воды в океанах или поднять его, разрешить всем пользоваться загрязняющими среду технологиями или организовать голосование на предмет единого лидера планеты.

Ну и плюс к этому, конечно, обещают очень улучшить AI по сравнению с «Цивилизацией». А кто не обещает? Вот это утверждение лично я предпочту бы проверить чуть позже, когда будет готова финальная версия игры.

Итак, в начале следующего года нас ждет две игры, продолжательницы традиций «Цивилизации» — Alpha Centauri и Civilization Call to Power. Скорее всего, настоящие цивилизаторы и цивилизаторы, наподобие меня, не пропустят обе. В то время как первая, продолжая традиции, перенесет нас на новую планету в несколько иные условия, вторая постарается завлечь внимание массовых игроков. Что окажется лучше? Подождем пару месяцев и посмотрим



Поселения разных фракций отныне отличаются внешним видом: перед нами — несколько городов Human Hive, один — ученых оленников и один — капиталистов из Morgor Industries.

постройку. Не настолько продвинуто, как в Call to Power, конечно, но все же. Зато и без людей-телевизоров.

Наконец, стоит рассказать и о собственно семи фракциях, представленных в игре. Gaia's Stepdancers — группа пацифистов-натуралистов, которые значительно меньше загрязняют окружающую среду, умеют

привлечать всяких хиппав-ри-интеллигентов, провозглашают идеалы секса, наркотиков и рок-н-ролла, в результате чего имеет повышенный прирост населения. Spartan Federation — сообщество воинствующих феминисток. Здорово, казалось бы, но уж больно сурово и милитаристично. Высокая мораль войск «компенсируется» низкой производительностью заводов. Еще одна дамочка возглавляет фракцию Lord's Believers, адекватную альфа-центаври-



Безумству храбрых поем мы песню!

Nations – Fighter Command

Psynopsis, больше известная своими гоночными играми, решилась на безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов. Nations Fighter Command предлагает вам на выбор двенадцать истребителей немецкого, английского и американского производства и три кампании по пятнадцать миссий в каждой — за США, Германию или Англию. Все эти миссии в хронологическом порядке описывают участие в войне этих стран.

Роман Шиленко

Р аундоpsis, больше известная среди игроков своими точными играми, решилась на практически безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов времен Второй мировой войны. Авторы полагают, что детальность изображения всех объектов в игре вполне можно совместить с реализмом полетов и скоростью, и именно это они пытаются осуществить в новом проекте — Nations Fighter Command, которому предстоитступить в бой за пользователи с выходящими почти в одно время Jane's Europe '44, Fighter Duel 2.0 от Infogrames, Microsoft's Combat Flight Simulator и Fighter Squadron от Activision. Стоит ли говорить, что конкуренты Psynopsis'a имеют в этом деле гораздо больше опыта. Однако «Безумству храбрых поем мы песню».

Nations Fighter Command предлагает вам на выбор двенадцать истребителей немецкого, английского и американского производства. Все самолеты не только выглядят совсем как настоящие, но и полностью копируют их полетные характеристики, что позволяет сделать поведение виртуального самолета практически идентичным поведению реального. Специальный engine постоянно корректирует движение вашего самолета в зависимости от внешних факторов. Одна его часть отвечает за реакцию на



Световые эффекты — признак особой гордости разработчиков

повреждения: изображает пулевые отверстия в корпусе, горящий двигатель, отлетающие крыло и так далее и

изменяет модель полета в зависимости от тяжести случившегося (если у вашего самолета оторвалось крыло, то не надейтесь «из последних сил» сбить еще десантеры). Другая часть следит за погодными условиями вокруг самолета: солнце ослепляет, в облаках трясет, в воздушных ямах начинаешь судорожно искать пакет, к грозовым тучам вообще лучше не подлетать. В кабине, также срисованных с реальных прототипов, куча разных приборов, переключателей и кнопок, однако

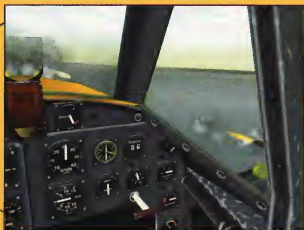


Паспорт

Жанр: авиасимулятор
Разработчик: Psynopsis
Издатель: Psynopsis
URL: <http://www.psynopsis.com>
Дата выхода: февраль 1999 года

Вторая мировая война

из первых глаз



Виртуальная кабина позволяет оглядеться по сторонам и родоветься репликации массы мелких графических деталей

авторы обещают интуитивно понятное управление, так что глаза разбегаться не будут. То же самое относится и к тем самолетам, на которых не дадут полетать, но в игре они примут

Самым главным достоинством игры создатели считают ее графический движок.

Для реальности изображения ландшафтов авторы воспользовались стратегическими картами.



Создатели всех авиосимуляторов Второй мировой войны не упускали случая отметить боевые заслуги самолета Spitfire

участие, — бомбардировщики и разведчики. Кроме того, в игру встроена база данных с детальным описанием всех летательных аппаратов, участвовавших во Второй мировой.

В Nations Fighter Command вам предлагается на выбор три кампании по пятидесяти миссиям в каждой — за США, Германию или Англию. Все эти миссии в хронологическом порядке описывают участие в войне этих стран. Для особо нетерпеливых сделаны десять миссий, начинающихся прямо в воздухе поблизости от БВС противника, плюс возможность возврата на аэродром после боя нажатием кнопки Home (хотя можно садиться и самому). Все миссии связаны между собой роликми, демонстрирующими боевые действия, относящиеся к тому времени. Nations Fighter Command поддерживает режим death-match по локальной сети или Internet, при этом можно управлять любыми доступными самолетами и пользоваться специально написанными для multi-player'a сценариями.

Самым главным достоинством игры создатели считают ее графический движок. Механизм генерации облаков, осадков и молний, световые эффекты — солнечный и лунный свет, рассветы и закаты — выглядят очень прилично. Для реальности изображения ландшафтов авторы воспользовались стратегическими картами

Европы, сделанными со спутников, тщательно реконструировали все военные и гражданские объекты и технику тридцатых-сороковых годов. Хорошо нарисованы падение бомб и горящих обломков самолетов, действие взрывных волн, разбегающиеся при виде пикирующего самолета человечки, огонь зенитных батарей, самолетных пулеметов и корабельных орудий. Если учесть еще музыку и радиопереговоры пилотов, то затае

Pygnosis'a выглядит не такой уж фантастической: по спецификатам Nations Fighter Command уже

сейчас конкурентоспособен. Остается дождаться релиза и оценить сам комбат. Совершенно точно известно, что для игры потребуется 3D-акселератор и процессор не ниже Pentium 166 MMX с 32 Мбайт памяти.

В погоне за реалистичностью дизайнеры Pygnosis как-то упустили тот факт, что во Второй мировой войне некоторое (и весьма заметное, надо сказать) участие принимал Советский Союз. Если бы Nations Fighter Command разрабатывался в США, то еще можно было бы понять, почему в нем нет СССР: для американцев до сих пор авантюлет на японский линкор «Ямато» является событием, решившим исход войны. Но ведь игру пишут в Англии. Уж они-то могли бы почитать учебник истории на досуге и понять кто is who.



Если вы склоняетесь ко злу...

Иван Александров

Shadowman

Майк является полным рабом желаний колдуньи, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими адскими силами. Основной сюжетом игры Shadowman стала одноименная серия комиксов, повествующая о злоключениях бывшего таксиста Майка Ле Роу, связавшегося с культом Вуду и теперь работающего киллером, ищущим все новые жертвы для своих зовяв-колдунов. Будучи человеком-тенью, Майк является полным рабом желаний колдуньи, мамы Нетти, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими адскими силами.

Создание игр по комиксам в наши дни не является редкостью, но вот качественных продуктов среди них попадается совсем мало. Конечно, есть достойные игры и в этом лагере, а с этим не спорю, но полноценные хиты можно по пальцам пересчитать, так как лучшие разработчики считают, что фанаты того или иного комикса, лишь увидя название любимого произведения, сразу выложат содержимое своих карманов, кошельков и прочее.

Другое серьезное привлечение покупателей к своему детищу — это введение в игровом мире мифов на антигероев, маниакальных убийц и просто нехороших таких монстров из ада. Этот подход к созданию игрушек окупает себя с лихвой. Большинство людей считает, что это просто «электроника», некоторым нравится сражаться на стороне зла. Но остаются геймеры, серьезно относящиеся к сюжетной линии и идейному направлению продукта, отстаивающие свои убеждения в любых сложившихся ситуациях. Я принадлежу к категории последних, возможно, это и не поднимет меня в глазах читателей, но хочется отметить, что, добро, являясь извечным идеалом многих из нас, может быть даже очень веселым. Сражаясь на стороне восторженной правды, мы не лишаемся военных радостей и тягот, а, кроме этого, получаем моральное оправдание своих поступков.

Основной сюжетом игры Shadowman стала одноименная серия комиксов, повествующая о злоключениях бывшего таксиста Майка Ле Роу, связавшегося с культом Вуду и теперь работающего киллером, ищущим все новые жертвы для своих зовяв-колдунов.



А дело началось с того, что однажды ночью бывший студент колледжа, зарабатывающий на

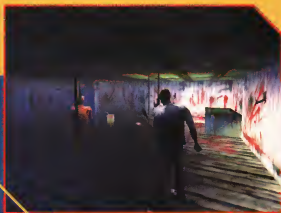
жизнь извозом, получает чек на 20 000 долларов от человека, убитого в его машине. После этого Ле Роу возвращается к себе домой и, узнав о тяжелой болезни брата, финансирует его лечение. Тут в историю вмешиваются гангстеры, стремящиеся ради наживы убить как самого Майка, так и его близких. За помощью главный герой обращается не в полицию и даже не в другую банду. Он ищет помощи у адептов кабалистического культа Вуду и получает ее, но плата за жизнь становится хуже смерти. Убивают его родителей и брата, а сам Ле Роу

аспорт

Жанр: 3D-action
Разработчик: Iguana
Издатель: Acclaim

URL: <http://www.acclaim.com>

Дата выхода: март 1999 года





Tomb Rider Tomb Riderom, только главный герой — дидько, и к тому же садист.

становится рабом африканских магов, использующих его как киллера. Mama Nettle, одна из глав культа, подсаживает герою некий артефакт (Магический Теней), превращающую ее облачателю в бессмертного воина, способного перемещаться «на тот свет». Будущий человеком-тенью, Майк является полным рабом желаний колдуньи, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими

мест, которые посетит герой. Особого внимания заслуживает арсенал Shadowman'a, на вооружении которого находятся различные виды как обычных (земных), так и потусторонних средств разрушения. Пистолет Desert Eagle с неограниченным боезапасом вскоре сменяется дробовиком, превращающимся в заградном мире в Shadowgun, выпускающим демонов, несущих

**Добрых и хороших — на помойку истории;
злые садисты — душечки;
даешь больше зла
и нехорошести!**

адскими силами, «пытающимися захватить наш мир».

Shadowman является action'om с видом от третьего лица, а la Tomb Raider. Действие игры будет разворачиваться в двух мирах: реальном и теневом (загробном). В первом Ле Рой будет обладать физическими способностями обыкновенного человека и реальными оружием, но в мире мертвых он становится почти что бессмертным монстром, силы его возрастают, и возникает способность пользоваться магией. Например, герой, для общения с погибшим братом, использует изогнутого плюшевого мишку (идея, безусловно, свежая и стильная).

Сделанная в стиле фильма ужасов игра, по словам разработчиков, будет держать геймера в постоянном напряжении (правда, не всем это нравится), идеально передавая атмосферу тех

смерть и опустошение. Кроме этого, Майк будет располагать Вьюлатором, тьмой Калабашем, а также Асоном и Флабом. Герою доступны многие типы движений, например подкаты, а также возможность стрельбы с обеих рук, причем в каждой руке могут находиться разные типы оружия.

В Shadowman'e будут присутствовать и загадки, тематически соответствующие общему сюжету игры. Так что ждите всяких Вуду артефактов и прочих странных и неприятных, на мой взгляд, вещей, которые вам понадобятся для решения различных головоломок.

Спецэффекты выполнены на высоте и скучать от их разнообразия вам не придется. Вообще, графика в игре радует глаз: вдаль вы не увидите тумана, текстуры грамотно наложены на полигоны, а цветное освещение сделано на достойном уровне. 3D-

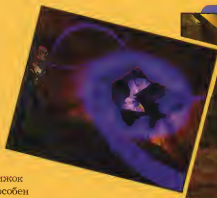
дизайн способен обеспечивать обширные пространства при достаточно низких системных требованиях к компьютеру: Pentium 166 без 3D-акселератора.

Заканчивая статью об игре Shadowman, хочется сказать, что игра выходит очень хорошая, но, с моей субъективной точки зрения, идею неверная.

Признавая все достоинства этой игры, я не согласен с философией авторов продукта.

Популяризирующего сексуализм и черную магию. Мистический, не придающий такому веткам большого значения, мой слова не будут восприняты всерьез, и, конечно же, игра найдет своих покупателей (Добрых и хороших — на помойку истории; злые садисты — душечки; даешь больше зла и нехорошести! Мы не все такие защитники вселенского добра, как наши авторы, не думайте. — Прим. ред.).

Отбросив все предрассудки и объективно посмотрев на этот продукт, по теперешним данным, можно полагать, что Shadowman превзойдет по всем показателям своего прямого предка, Охотника за демонами, ставшего одним из прошлогодних хитов.



Коктейль заморский

Кризис жанра или руководство к действию?

Александр Кутецов

Long Island Iced Tea

(*Алкогольный Айс Ти*) — состав:

равные доли водки, рома, текилы, джина и виски, все выливается в стакан со льдом и слегка подкрашивается кока-колой, чтобы придать напитку цвет холодного чая. Некоторые любители (наподобие нашего Первого Краеведа) используют непосредственно чай вместо кока-колы (см. рубрику «Ящик для мусора»).

Играть стало лучше. Играть стало веселее! Вот только во что, собственно, как ОНО сегодня называется, и с чем соотносится? А если попроще, к какому жанру принадлежат игры, которые предлагают нам многочисленные издательства-разработчики?

Наибольшие проблемы в связи с этим возникают, как ни странно, не перед разработчиками, продавцами, и даже не перед игроками, а перед редакторами игровых журналов. Ну, сами подумайте, к какой рубрике отнести например «FALLOUT» или «DIABLO»? Мало было проблем со стратегиями реального времени, вокруток которых постоянно возникают дискуссии. То ли ставить их в рубрику «Стратегия», то ли вообще выделить, как говорит в прокуратуре, «в отдельное производство». Болеемеее разобрались, для «DIABLO» изобрели новый жанр под названием «гогие», хотя и не понятно, чего в ней такого «мошенического», кроме читерства. «FALLOUT», скривля зубами от бессилия, засунули в «пошаговую стратегию», против чего во всем мире поднялась волна протеста среди фанатов этой игры. Игра быстро перепорхнула в RPG, но вот стала ли она ею?

Так что вопрос далеко не прост и требует детального рассматривания.

Вначале все было хорошо, все было идеально. Если квест, так это квест, если стратегия — так со всеми положенными признаками. Но человеческая мысль не стоит на месте. И вот появилась одна из первых игр «смешанного жанра» — «FALLOUT». Кто-то из особо умных специалистов обозвал ее «god game», что значит «игра бога». Название, прямо скажем, претенциозное. В принципе, типичная стратегия, в ходе которой несчастному игроку приходится развивать свое племя, отвоевывать новые территории, изобретать... Ну и так далее, как обычно. За одним только ма-а-леньким исключением. Игрок был вовсе не «третьим лицом», наблюдающим со стороны за действием принудительного прогресса, а... Богом. Небольшим таким божеством, жизнь и благосостояние которого напрямую зависело от количества верующих. По ходу игры у него становилось все больше сил и возможностей, выражающихся в мане (помните, такие синие бутылочки в Дьябле, вот это и была она, магия. Стрелка парочку, разду: показатели, и колдуй себе до полного истощения). Так что на лицо все признаки пусть не классической, пусть немного извращенной виде, но все же Role Playing Game. Дальше — больше. Волна возмущения жанров пошла жидкотоп, с головой

накрывая несчастных геймеров. Они выныривают, отплеиваются, очумело встраивают глазами на стельках, и с отчаянной решимостью, в полном беспонтии, вновь вцепляются в мышь и функциональные клавиши. Вряд ли кто из них (нас) теперь может с уверенностью сказать, что он верный поклонник того или иного жанра. Вроде все ясно, а присмотримся к любимой игре: внешне напоминает, так из-под волчьей шкуры овечьи ноги торчат или рога проглядывают. Я, например, всю свою сознательную жизнь верил, что лучше стратегия ничего и быть не может. Но последнее время непоколебимая уверенность в этом постепенно начала сходить на нет. Как мне, никогда не любившему квесты и обходящему их дальними переулками, относиться к той же «FALLOUT»? Мой такой крутой и навороченный герой, стал-кажись с малейшим препятствием, которое нельзя «разрубить одним ударом», заходит в тупик и бьется



лысой от радиации головой о кирпичную стену. А если по дороге еще и «puzzle» попадаются, типа нескольких сотен комбинаций для открывания огней двери, то вообще лишь пропало.

Примеров разнообразного смешения жанров можно привести сколько угодно. Самый простой из них — совмещение RTS и пошаговой стратегии. Впервые с этим мы столкнулись в X-Com: Apocalypse и Lords of Magic. Обе игры полностью характеризуют все возможности подобного смешения. Если в LOM разработчики добились смешения жанров, сделав боевой режим в реальном времени, то в X-Com пошли совершенно с другой стороны. Игрок по собственному желанию может сменить игру с пошагового режима на режим реального времени и наоборот. А это сов-

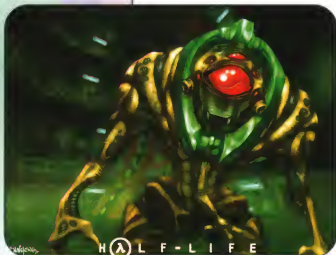
ристик бойцов при помощи тренировки), и развитие их в ходе боя. Но при всех качествах, отличающих настоящий хит от дешевого клона, эти игры так и не смогли завоевать сердца массовой аудитории. В то же время вторая часть эпизода X-Com — Terror from the Deep — отняла у играющей общественности столько полезного времени, что можно было бы выкопать еще несколько каналов имени Москвы, даже не прибегая к средствам малой механизации. Многие до сих пор держат эту игру на своих компьютерах и с удовольствием замешивают из инопланетных аггессоров и террористов кровавый фарш на основе устаревшей графика и пошагового режима.

Теперь перейдем к другим вариантам. Следующее по популярности смешение — стратегия плюс ролевая игра. Что характеризует жанр RPG? Наличие одного или нескольких героев, растущие характеристики бойцов, выполнение специаль-

ные виды вооружений. Чем не RPG? Не хватает только стройного сценария. Но за авторов его придумала сама История.

Другой удачный случай подобного смешения — российский хит «Аллоды». Разработчики создали оригинальный фэнтезийный мир, продумали сценарий, наколдовали простого и волшебного оружия, в мюзак рорили героев. И получились бы стандартная ролевая игра, если бы не самая малость — подключение к делу стратегии реального времени. Не стану рассказывать, как все это функционирует, наверняка все это уже не хуже меня знают. Но подобное странное сочетание обеспечивает успех игре не только на российском, но и на зарубежном рынке (кто не верит — посмотрите статистику продаж).

Сложив классические признаки стратегии и Role Playing Game, разработчикам удалось добиться именно того коктейля играбельности, который необходим любому жителю. За счет этого игры без «новейшего графического «движка», не требующие 3D-ускорителей, суперпроцессоров, ор-



сем неплохо, когда на вас из всех щелей летят тучи инопланетных тварей. А BeFei'и у вас нет...

Почему я привел в качестве примера именно эти две игры? Все очень просто. Большинство игроков, что замечто из переписки в различных игровых журналах, считают их неудавшимися. А ведь по замыслу разработчиков смешение жанров должно было обеспечить им стопроцентную популярность. Кстати, помимо совмещения различных стратегий, в обеих играх присутствуют и элементы RPG (усиление характе-

ных заданий, иначе говоря — квестов (избави, Господи), дающих возможность дойти до победного конца. RPG могут быть пошаговыми или нет, с видом от первого или от третьего лица (интересно, все знают игры от первого лица, от третьего лица, или в изометрической проекции, но что такое тогда игры «от второго лица»?), с магией или без таковой, с монстрами или с себе подобными человекообразными. Игру «Soldiers at War», не так давно появившуюся на российском рынке, «специалисты» немедленно отнесли к пошаговым стратегиям, на чем и успокоились. А ведь она даже к стратегиям не относится, скорее уж к тактикам. Вы выбираете несколько бойцов в соответствии с показателями боевой и политической подготовки, вооружаете их средствами массового поражения образца 1944–1945 годов и в пошаговом режиме ведете в бой на немецко-фашистских оккупантах. Со временем ваши воины становятся умнее и выносливее, появляются но-

ворных объемов памяти или места на жестком диске, не имеющие встроенных видеороликов и других признаков прогресса, заняли ведущие места в мировых чартах.

Следующий популярный у разработчиков вариант смешения — Action + Quest. Солнышко сборно-разборная имени Зигмунда Фрейда. Что такое по сути своей квест? Это некоторое количество статических или динамических картинок, на фоне которых игроку предлагается выполнить ряд заранее прописанных действий: ткнуть «мышкой» в левый верхний угол, воздействовать одним предметом на другой, провести разьяснительную беседу с одним из NPC — игровым персонажем. В Action игрок избавляет сломанную голову ностальгии по коридорам или волевым пространствам, мотолит из разных видов оружия всевозможных противников, по ходу дела вскрывая что-то вроде «I got it!» или «What are you waiting for? Christmas?». Путем экспериментальных разрабо-

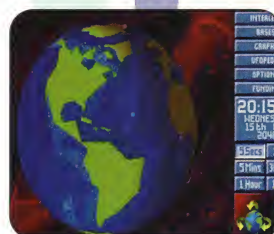
ток удалось вывести нечто среднее. Это игры, где главный герой крушит все вокруг, а потом беседует со встретившимися на своем пути «товарищами по несчастью», пытаясь выяснить, что ему делать дальше, периодически подстреливая собеседников, приняв их за очередного монстра; или разгадывает хитроумные ребусы, имея в голове одну-единственную мысль — зачем нужно рыскать по коридорам в поисках красной карточки, если можно разнести эту дерьмовую заломку за гравитацию? Как ни странно, именно детища от такого смешанного брака становятся самыми известными хитами. Но это уже вопрос психологического здоровья общества, а нам пусть занимаются медики. Кто-то скажет, что в результате скрещивания Action и Quest путем естественных эволюций образуется RPG. Не правы вы, кардинально не правы. С какими это пор HALFLIFE стал Role Playing Game? Но и к стандартному Action его не отнесешь. Слишком много бесед, головоломок и заданий, не имеющих отношения к главному действию.

Вот еще один вариант, популярный скорее у игроков, нежели, судя по редкому появлению подобных игр, у разработчиков. Это смесь стратегии с автомобильными симуляторами. Начнет авиа и морских симуляторов все понятно. Никому неинтересно бороздить голубые (в обоих случаях) просторы, не имея возможности отстрелить пару-другую врагов (хоть это и из другой оперы, но сюда вполне вписывается, учитывая появившиеся в симуляторах мультиплеерные режимы). А вот на «асфальтовых змейках», как считают разработчики, без этого вполне можно обойтись. Куда интересней рассчитать реалистичное поведение автомобиля при боковом заносе, нарисовать симпатичный пейзажик и пустить топчунку топчунки друг за дружкой или за порождениями компьютерного разума. И лишь изредка, но появляются старые добрые дорожные «kill'am all». Те, кто знаком с компьютером уже лет пять, наверняка помнит одного из прародителей этого жанра «DeathDrum», где игрок для удачного завершения гонки должен был в пух и прах разнести соперников из бортового оружия. Вслед за ним, после большого промежутка времени, последовали «MegaRace» и «MegaRace 2», продолжившие эту добрую традицию. Отличались они от прародителя разве что видом «сверху-сзади», да меньшим количеством оружия. Потом было еще несколько представителей этого жанра, разнообразные «Interstate», «Samtaggeddon» и т. п. Но вот что-то сейчас образовалось затишье.

Это лишь малая часть вариантов смешения, доступных современным разработчикам. Но вопрос вовсе не в этом. Как показывает история развития человечества, пока 99 человек придумывали, как к конному экипажу пристегнуть еще парочку лошадей, сотый посидел-посидел да изобрел автомобиль. Это называется прогресс. А смешение жанров почему-то

напоминает мне это самое пристегивание четвероногих, добавление колес, навешивание всяких завитушек к каретам. Создается впечатление, что наши и не наши глубокоуважаемые разработчики (ни словом не хочу их обидеть, подлых и злобных извращенных негодиев) уже не способны создать что-то новое, год от года занимаясь скрещиванием старого с новым. Ну, посудите сами, ведь не назывешь же истинным игровым прогрессом создание новых графических «дизайнов». Не буду спорить, это безусловное достижение компьютерных графиков и программистов, но к играм, согласитесь, имеет весьма опосредованное отношение. Если не верите, то сравните «Retallator», вышедшая задолго 90-х годов, умевшаяся на одной пятидюймовой дискете и с удовольствием пошившаяся на 286-й машине с EGA-графикой, с разнообразными современными монстрами типа IAF или MIG-22, не желающими взлетать без 3D-ускорителя и жующими оперативную память, словно их реальные прототипы — топливо. Не известно, что окажется лучше и реалистичнее. Мне, по крайней мере, приземлился без катапультирования на «Retallator» так ни разу и не удалось.

Почему нельзя сделать хорошую игру в каком-нибудь старом жанре? Неужели для популярности необходимы разнообразные помеси дога с носорогом? Сразу вспоминается старый анекдот про мужчину с таксой, которая встретила дога, проглотила его и один присест. А на вопрос, что за порода, хозяин ответил, что «пока хвост не отрезали, крокодилом называлась». Или же разработчики исходят из того, что два плюса при умножении дают больший результат? Но возникает подсознательное опасение: как показывать социологию, при чисто горизонтальном прогрессе общество имеет тенденцию к вымиранию. Что будет, когда исчерпаются возможности двояких и тройных смешений, когда, несмотря на достижения минимизации, игровые компьютеры из-за количества навешанных на них «приближасов» станут занимать половину комнаты? Неужели все, что можно было придумать в сфере игровых жанров, уже придумано? Конечно, сама идея смешения жанров не плоха, да и игры, получающиеся в результате этого процесса, часто оказываются весьма занимательными. Но что это: кризис жанра, потому что никто не хочет «придумывать велосипед», или руководство к действию, потому как по-другому завоевать популярность уже невозможно? Остается надеяться только на вечное русское «авось». Вот доживем до нового века, а там авось чего новое и произойдет. Или все компьютеры от «Проблемы 2000 года» (и кто ее выдумал) выхрут, или чего новое изобретут. А пока будем полагать ту солянку, что вываливают на наши головы и заморские, и родные, российские разработчики.



МЕГАЛИХ

INTRO
 NEW GAME
 LOAD GAME
 OPTIONS
 CREDITS
 EXIT



Он вернулся! И пусть великий герой не очень-то и полюбил на самого себя, пусть он идет издалека, но на его обтянутой синим трико широкой спине все так же загадочно светится магическое число — тринадцать.



«...чтобы заработать себе «зеленый свет» на тот свет (извиняюсь за каламбур), Мэнни надо отправить чуть перед собой как можно больше чистых душ, желательных на Квеват...»

Здравствуйте, дорогие мои читатели! К сожалению, наш истинно первый, пыльный номер вышел небольшим количеством экземпляров. Поэтому, зная, что многим из вас он не достался, мне придется много повторить. Нет, конечно, не слово в слово, а так — по-новой разъяснить некоторые положения.

Для начала объясню, что такое MegaHit. MegaHit — это игра, по нашим, Мегагеймовским, скромным оценкам, претендующая на глобальный геймерский интерес. Вы, конечно, можете озадачиться вопросом, а почему именно ЭТИ игры подверглись преимущественному воссозданию и почему другие, по ВАШИМ оценкам, хитовые игры в данную рубрику не вошли. Тут я подсеутился и загодя подготовил ответ. Он прост, как правда, да собственно ею и является: пшш! ответственный-то за рубрику я и есть, что хит, а что не хит. Вот так.

Вы думаете, прочитанное выше действительно правда? Снова пшш! Виталий. Это я вас купил. Действительная правда заключается в том, что мы старательно играем во все игры, которые мы представляем. И видим, видим, что есть хит, а что не есть. Или, что есть MegaHit и что просто так хит. Вот когда мы замечаем MegaHit, мы про него и пишем.

Я уже вижу эти самые гнилые помидоры, которые виртуально летят в мою редакторскую голову. Вижу укор и недоумение на ваших лицах. «А где же Sin? — вопрошаете вы, — где же Need for Speed 3, где Half Life, наконец!» Прочие помидоры, прочь! Я все объясню!

Ну что толку описывать Sin? Ну знаете же вы про него все, давно уже знаете, и что нового можно про него сказать... NFS 3 — вот вам про него обзорчик: то же, что и NFS 2, только красивее и динамичнее. И модичны в две стороны. Все. А HalfLife, да кон он подальше лежит, в «Юбилай» забитый. И попал он туда исключительно из-за атмосферы своей жуткой и приятной.

Наши MegaHits особенные. Пусть некоторые из них и не бьют рекорды продаж, но все они являются игрушками крайне интересными и самобытными. Shogo — новичок в давно, казалось бы, захваченном мире трехмерных стрелюлок — испытывает не только не потеряться среди своих более именитых соперников, но благодаря самостереженности разработчиков во многом их перепирал. Grim Fandango — квест квестов, творение великого Лукаса — новь и еще раз новь. Второй Fallout это просто лески, и я ее пою. Ну а Caesar... Это какой нужно обладать наглостью, чтобы в третий раз выпустить ТУ ЖЕ CAMXUO игру и сделать это ХОРОШО!

В общем, встречайте MegaHit! Welcome!
Ваш Юрий Травников



...у некоторого количества людей, собранных вместе, сразу возникают разнообразные желания, требующие удовлетворения. Причем на Руси все больше выпить да подрать-ся. Или в обратном порядке. Но Древний Рим это вам даже не Древняя Русь, а потому первое желание, которое возникнет у ваших подопечных — работать...



Большое отличие SHOGO от массы 3D-шутеров состоит в том, что воевать вы будете как различных MCA (все те же боевые роботы), так и просто с оружием в руках.

ВЫПАДЕНИЕ

(Дубль два)

В

ОСАДОК

Василий Соболев



и вернулся, он вернулся!» — кричали мутанты, в ужасе пряча свои дрожание тела в самые укромные уголки остывающей пустыни. Они помнили гибель Мастера

и грибы ядерных взрывов над главной и вспомогательной базами. И пусть теперь многие из них жили с людьми в мире и согласии, но страх, впитавшийся в подсознание, невозможно было контролировать.

«Он вернулся, он вернулся!» — шептали старые бандиты, перелаживая свои обрезы, и на прощание полколки своих младших коллег рассказывали мрачные истории о великом герое, прошедшем огнем и мечом через опаснейшие ядерные пламенщезы Штаты.

«Он вернулся, он вернулся», — радостно скандировали жители многочисленных городов, пережившие ядерную катастрофу Америки, еще помнящие торжество справедливости, бегущих мутантов, трупы бандитов, разбросанные где попало.

Да, он вернулся. И пусть великий герой не очень-то и похож на самого себя, пусть он идет издалека, но на его обтянутой синим трико широкой спине все так же загадочно светится магическое число — тринадцать.



множество бандаформирований, помочь местным жителям справиться с их проблемами, а также обнаружить военную базу злобных мутантов, которые готовятся ввести на Земле новый порядок, решив занять место «человека

неразумного». Он даже умудрился уничтожить эту базу, потеряв всех своих боевых товарищей. И что в результате? Вместо признания и всемирной любви его изгоняют из родного убежища, поскольку «таким испорченным типам» там не место. Честно говоря, мне жутко хотелось спустить курок, когда управлявший убежищем произносил свою финальную речь. Нет пророка в своем отечестве. Герой ушел к затянutoму радиоактивными тучами горизонту и пропал. Казалось, навсегда.

Нет пророка в своем отечестве...

Те, кто играл в первую часть Fallout, наверняка помнят, чем она окончилась. Для того невозможного меньшинства, которое обросло своим вниманием этот безусловный хит прошлого года, напомним. Главный герой этой эпопеи, один из спрятавшихся в подземных убежищах атомной войны американцев, отправился в загрязненный ядерными отходами мир, чтобы спасти свое убежище от неизбежной гибели, — испортилось устройство по очистке воды. За короткий срок, отпущенный ему начальником, он умудрился не только найти необходимый деталь, но и уничтожить

Одна голова — хорошо, а две — отряд специального назначения

Помощь друзей

◆ Мир Fallout — наш мир после ядерной катастрофы. Выжженные скалы, бесплодные земли пустыни, полуразвалившиеся деревушки выжилиши, «халвые посадки». Есть от чего впасть в уныние. Но поверьте, не стоит. Жизнь дожна себе пробить дорогу. Идите и пробивайте.



Прошло пятьдесят лет. За эти годы в мире многое изменилось. После гибели Мастера его войска все-таки прокатились железной лавой по западному побережью бывших Соединенных Штатов. Но время и силы уже были потеряны, и им удалось лишь слегка навредить исконному населению этой земли. Маленькая деревушка, одна из первых посещенных легендарным героем, превратилась в могущественную Новую Калифорнийскую Республику, президентом которой стала Танди, дочь главы этой деревни. Появилось множество других крупных и мелких городов, таких, как Новый Рино, оплот наркомании и игорного бизнеса, шахтерские поселки Реддинг и Соманные Холмы, город-убежище Вулд-Сити, Ден, Кламаф, вымирающий город Молдок и множество других человеческих и не совсем

Fallout 2

Паспорт

Жанр: Action / Adventure
Разработчик: Interplay Productions
Издатель: Interplay

Системные требования:

ОС: Win95/98/NT
процессор: P90 Mhz
RAM: 16 Mбайт
CD-ROM: 4x
Video: SVGA 1 Mбайт

Помощь друзей

человеческих поселений. Они ведут торговлю, проводят научные исследования, нокуют с бандитами, всеми силами борются за выживание.

Но, оказывается, летящий лет назад, изгнанный из родного убежища, он не умер, не погиб в радиоактивной пустыне, а ушел очень далеко, куда редко ступала нога цивилизованного человека. И поселился в маленькой деревеньке Аррейо.

Как раз с момента прохождения через Храм и начинается эта удивительная игра. Игроку предстоит провести своего бойца через опасности и свалки, уничтожить сотни людей и разнообразных монстров, решить десятки головоломок, выполнить множество заданий, чтобы в конце концов добиться успеха в главной миссии — спасти свою деревню.

мощности» только через четыре урона. А это, поверьте, очень долго.

Система получения опыта, тех самых «эксперIENCE points», несмотря на громкие заявления всех любителей первой части, ничуть не изменилась. Чем больше набьешь врагов, тем быстрее получишь очередной уровень, а с ним и увеличение умений и «возможностей». Единственное, что



Здесь все и начинается. А что я девичью игроку, так и эти вопросы, а вопросы жителями, а не та, что вы не хотите.



У Fallout новая заставка и, естественно, новая навороченная субербория.



Эта незадача. Отбила мал девачка караванчиков от грабителей, а мантрувую соуду не припрятала. Караванчики этого не прашают.

среди дикарей, почтивших его чуть ли не Богом, спустивших на землю. И там он скончался от старости, которая приходит иногда даже к самым великим людям. Может, цивилизованный мир никогда и не вспомнил бы о нем, если бы в Аррейо не разразился экологический кризис. И тогда Старейшина Аррейо отправляет Избранного, единственного прошедшего через опасности Храма и победившего главного бойца деревни, в далекое и полное опасностей путешествие. Деревню нужен GECK (Garden Eden Creation Kit) — некое загадочное устройство, без которого жители медленно умирают. И в преданиях сохранилась информация, что этот прибор можно найти в светлом месте — тринадцатом убежище, откуда появился когда-то основатель деревни, великий герой, чье имя прославлено в веках.

Хороший пункт дороже денег

Играть стало тяжелее, играть стало веселее. Для тех, кто победоносно прошел первую часть, особого труда формирование героя не составит. Те же параметры, те же характеристики. Стоит еще раз напомнить, что бесплатных принаиков не бывает, и не нужно бросаться на самые лакомые кусочки — они в будущем череваты большими неприятностями. Каждая «возможность» обоимодора — в чем-то добавая, она и отнимает не мало. Простой пример — любимая «возможность» всех любителей Fallout — так называемая gifted — (одаренность). Еще бы, добавляет по стою желанной единице к основным параметрам. Но зато отнимает половину процентов всех умений, и в будущем вы будете получать дополнительные «воз-

радут» — больше внимания стало уделяться выполнению промежуточных квестов. Выполнение каждого задания, полученного от NPC, или просто правильно выполненное действие приносят не только моральное удовлетворение, но и зное количество средств к существованию. А заданий стало очень много. В каждом городе вас просто завалят предложениями разной степени тяжести, и только от вас зависит, за какие браться. К спо-



Вот старался, старался, звалили ахринок, а все напрасно. Квесты нужна выпалывать, а не шайкай макать.

Помогите друзьям

♦ Как и в первой части игры, героя не пригласят бороться со злою в одиночку, а зому ему помогут несколько боевых соратников, найденных им по ходу путешествия. Это дикарь Сулак, отправившийся на поиски украденной работоспособной жены, радиолюбитель торговца Бик, борец Кассиди и даже бинашский вкс. Правда, роль этого четвертого мне так и не стала ясно, поскольку при первом же выстреле животное сплю голову падает прочь (не знаю, что тут непонятно), собака разные бавает, не всем же быть бойцами. А трусливая собака также имеет право на существование. Да тут мало приятно — надо же Герою о ком-то заботиться. — Прим. отз. ред.) По ходу поисков GECK Избранному встретятся еще несколько персонажей, которых можно привлечь на свою сторону. К сохалению, в свой отряд специального назначения одновременно можно включить не более двух человек. Обидно, враги лачками валат, а тут как в песне «Милый спикой к спикне у манты, против тысячи... второму». (А у меня — четверо союзников, и еще специальное место для тигро. Но это, я думаю, зависит от личных умений героя. — Прим. отз. ред.) Ну и еще зное количество звуков,

арсонаж которого, кстати, по сравнению с первой частью игры значительно расширился. Помимо уже привычных 10 мм пистолетов и автоматов, различных модификаций АК и ружей, появились десятки других моделей пистолетов, револьверов, штурмовых винтовок и даже пулеметов. Но больше всего меня порадовала модифицированная винтовка НКБ калибра 4,7 мм, снабженная глушителем и оптическим прицелом. Великолепная штука для добивания противника, решившего покинуть поле боя. От пули, как говорится, не убежишь. Ну и, конечно, истинный пулемет Томпсона, известный всем по гинкстерским боевикам. Очень ярдкое и мощное оружие, особенно для предупредительных выстрелов в голову. Подкрадывавшиеся сзади тиконки и бац, негодую очередь в спину. Ничего, что сзади, ничего, что без предупреждения, добро — оно и в Америке добро, добро должно быть с кулаками и в особях цурионских не жуедает. Любителей футуристического вооружения несомненно порадует большой выбор лазерных пистолетов и ружей, а также плазменных винтовок и прочих невероятных чудес военно-промышленного комплекса.

ру не все задания положительного влияния на отношение к вам окружающих. Так, например, выполнение поручений «крестных отцов» из Нового Рио принесет вам деньги и опыт, но вряд ли способствует положительному общественному мнению. Кстати, по поводу отношения окружающих. Во второй части игры «кармическая» система (от слова «карма») претерпела значительные изменения. Теперь вы можете не просто полюбаваться на одинокую налудис на экране, будь то «герой» или «игрош». Нет, братья, теперь в каждом городе к вам есть отношение. Помогли людям в Кламафе — они вас любят, не смогли предотвратить междоусобицу бойню на Ферме призраков — вас

Попытки грузей

♦ Боевые соратники наконец-то перестали быть совершенно неуправляемыми. Помните, как в первой части? Можно было только попросить сменить оружие производства или дистанцию. Ну а теперь раздолье для стратегов. Как хочешь, так режиссируй предстоящую битву. В специально отведенном для этого окне под названием «Боевые управления» вы можете не только обуть ордера на парадня, но и указать тому, как вести себя на поле брани. В кого стрелять, когда убегать и даже как использовать аптечки. Если вам надоел напарник, то можете смело ставить ему «грязный берсеркер», и он намеренно сложит буйный голову там, где нормальные герои «своего идут в обход».

♦ Еще одно полезное новшество в управлении высланными персонажами — возможность вклеивать попросить подождать «члока в во-он до тех кустиков добежит» или попробовать убрать оружие с глаз долой. Кстати, без последней команды вам вряд ли удастся выжить в постапокалиптической Америке. Это вам не Чикаго 30-х годов и не Москва начала 90-х. Тут же угоразди с пулеметом в руках не походить. В Новой Калифорнийской Республике, например, за такое неуважение к местному законодательству могут заставить опустить эти самые руки. Вместе с головами. Да и охрана караванов просто не подпустит вас для торговли, если вы побегите к ним, бряцая доспехами.

там ненавидит. Хотя и не понятно кто, поскольку всех поубивали. Конечно, кому-то отношение окружающих к собственной персоне глубоко по барабану, но ведь приятно, черт возьми, когда пользуетесь всенародной любовью и не торопишься разрушать все горделивые ульи с помощью крупнокалиберного «прокурора».

Эх, дороги...

Ходить вам в этой игре придется много, очень много. Карта, по сравнению с первой частью, сильно увеличилась и теперь захватывает не только маленький кусочек западного побережья Америки, а все побережье великого. Дорога усложняется еще и тем, что на ней постоянно случаются неожиданные и не всегда приятные встречи. То банда местных хулиганов из кустов выскочит, то стадо золотых ящеров или стая волков. Бывает, что за один день происходит несколько таких встреч. В конце концов к ним привыкаешь и да-

же с укоризной смотришь на нападающих, одной рукой давая на газетку пулемета. «Ну вот, опять, мне и так уже трофеи делать некуда». Единственная приятная сторона таких неожиданностей — возможность увеличить опыт и пополнить обменный фонд. Разработчики вставили в игру новую возможность. Теперь с увеличением «селепюпитского» умения вы получите возможность самостоятельно выбирать: стоит вам вылезать в драку или обойти стороной. Кстати, если один приятный момент. Зачастую на поле брани ваш отряд оказывается «третьим лишним». И уж тогда вы можете со спокойной душой выбрать, то ли помочь каравану отбиться от бандитов, то ли подождать, пока они убьют друг друга, а потом, допив выжигашку, собрать трофеи. Не забывайте на какой-то момент внимательно оглядываться по сторонам. Во второй части игры окружающий пейзаж — это не просто инертное изображение на экране. В большинстве случаев можно обнаружить шатер или пещеру, а в пещере... Но это уже совсем другая история.

На определенном этапе игры вам встретится очередное и очень полезное нововведение. Теперь вашей команде не обязательно месить грязь собственными ногами. Спецшаз должен быть мобильным. Несмотря на ширине, на первый взгляд, повсеместную разруху и всеобщее варварство, кое-где еще сохранились островки цивилизации. Так, в городе Ден строят сланки, а по совместительству автомеханик, предложит вам за совершенно смехотворные деньги приобрести средство передвижения, похожее на «кадиллак» годов 60–70-х. Очень полезная штука. На ней вы можете все западное побережье Штатов объехать за пару недель, а пенником пришло бы потратить полтогда, никак не меньше. По тому же и проблем на дороге встречается куда меньше. Наверное, отвыкшие от цивилизации бандиты с криками ужаса разбегаются по кустам, стоит только вам включить фары. Приятно также обгонять прохаживающихся по дороге караваны, заставляя их слетать ввысь из-под ваших колес. К тому же автомобиль обладает достаточно емким бакинником, что позволяет не нагружать измученные несчастьем спутников, оставив при себе минимум оборудования.

О языке иностранного языка

«Не зная броду, не суйся в воду» — учит нас золотая мудрость. В Fallout бесполезно играть, не



Инвентори во второй части изменен не претерпел. Все то же позволяет разглядеть, что у вас есть, с чем его делят или для чего «еда» предназначена...

Попытки грузей

♦ Теперь вам не придется пассивно все предметы первой необходимости, включая трофеи и обменный фонд, на своем горбу. Для этого у вас есть ступинки. Слава богу, разработчики догадались исключить «бартер» из приятельских отношений. А то несерьезно как-то получается. Ты делишься с боевым соратником всем, что боишься, а как только тебе что-то надо, так «зденемки плати». Не по-товарищески это. Теперь вы можете свободно обмениваться с партнерами любыми предметами, правда, не удивляйтесь, если в горячке боя ваш напарник вдруг начнет пользоваться нетерпеливо-вечным запасом аптечек или самопроизвольно сменит оружие. Ну, привыкли же мы. А главное новшество вот в чем (или). Помните? Как долго и нудно было ожидать, пока ваш соратник освободит вам дорогу в первом Fallout? Застрелит в двере и стоит, как бабай, смотрит. А вам нужно пройти, кровь из носа нужна. Не стрелять же в своего, глупого. Хорошо, если подобие случайности в безлопастной местности, а если в радиолокационной? Так вот, наконец до Interplay доперло! Теперь вы можете либо целнууть мышкой на вашей колоте и спокойно подпереть его в нужном вам направлении. Славно, успокаивает получше седюкена.

язык иностранного языка. Большая часть заданий будет пропущена по причине абсолютного непонимания. Но даже если вы с отличьем окончили спецшкору, если у вас дома лежит диплом об



Плюс беда начала. Придется нежно похлопать, и, если, еще не уверен, в каком смысле.



Дана тыщно пацачала, но никто не отпирал. Может они просто не слышали, но на всякий случай лучше будет воспользоваться пластиковой взрывчаткой.



Вот и главенство. Как можно?..

Лица знакомые и незнакомые

◆ По ходу игры вам встретится множество разнообразных персонажей, так называемых NPC. Как и в первой части, их можно поделить на «дражберные» и «недражберные». Уж дружелюбнейших их никак не назовешь, учитывая, что в любую секунду, в зависимости от вашего поведения, недавний приятный собеседник может оканять в лобной или затылочной области затылка и вывалить вас из-под обреза, а то и из чего похуже. Эту неприятную тенденцию имеют и ваши боевые соратники. Не приведи Господи вступить в боевом азаре случайно зацепить очередного напарника. Один раз он может еще и стерпеть, а вот на второй или третий обязательно озлобится и даже при удачном завершении операции откроет огонь по вам любимому. Это в первой части они жалобно кричали «не стреляй в меня!». А теперь все себе на уме (это не есть непременный факт). Если в бою вы опираетесь на персонажа, который выставил некие параметры, они перестают огибаться. По крайней мере на меня мои друзья не обижались. А может, это оттого, что я лично играю тет-тет... — *Прим. отв. ред.*

◆ Против вас выступают не только люди, мутанты и разнообразные крысы, но и порождения иного нелепого эволюции. Особенно выделяется «квантовый» — здание йода на ножках и с плавающими вместо верхних конечностей. Вселенские зверушки, но если эти самые плавающие слопать по ушам — мило не покажется. После долгих мучений мне удалось найти оптимальный вариант: бороться с ними: подпускаете поближе, потом обходите с тыла и стреляете в затылок. Очень практично.

◆ Злобные мутанты, оказывается, не всегда так уж злобные, и отнюдь не все они лезут мстить расправиться вас из крупнокалиберного оружия. При известной осторожности вы сможете даже залопотать кое-кого из них в свою команду. Да и бороться с ними не всегда выгодно, особенно с точки зрения общественного мнения. В шахтерском городке Спомянные Холмы, например, вас будут ослеплять и искоренению мутантской агрессии. Не верю, это провокация, они хорошие. Но и расслабляться не стоит.

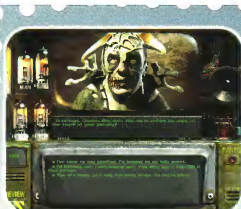
◆ Встретятся вам и некоторые знакомые по первой части игры. Например, Гарольд, старая жердя деревянной войны, знакомая еще с предком Избранного — с великим Жителем Улицы. Постарел, бедолага, аж кусты на голове выросли, но еще держится, даже целую обшину себе подробных волганий. И даже Танди, запоевша-шаяся нам совсем молодой, когда вырвали ее из грязных лап рейдеров, еще жива. Ведь пятьдесят лет — не такой уж большой срок. Зато теперь она президент Новой Калифорнийской Республики и управляет ею, руководствуясь самыми демократическими принципами.

◆ Появилось большое разнообразие противников. Например, отребье человеческое — это уже не просто штампованные бандацы. Теперь они раздвоились на работягослав, грабителей, занедремосов, мушкетеров, бугаево и рейдеров. Каждое из известных вооруженное формирование имеет свои особенности в вооружении, тактике боя и жутко не любит всех остальных «работяжиков» и «жестян». Сторонники теперь тоже не поодиночке, есть еще меньшие и средние, но менее ярдовиты они от этого не стали. Ну и, конечно, уцелевшие остатки армии Мастера, которые все еще бродят по долинам и по взгорьям. В общем, количество и разнообразие врагов может удовлетворить любого самого предвзвешенного ценителя.

окончании лингвистического вуза, это вовсе не значит, что с пониманием в игре у вас все будет в порядке. Язык, на котором общаются герои игры, настолько насыщен вульгаризмами, фразеологизмами, жаргонизмами и прочими «изма-ми», что даже у самого искусственного лингвиста волосы на голове дыбом встанут. Некоторые персонажи умудряются даже в титрах звучать с акцентом, от которого у матерого пуританика уши свертуются в трубочки и закручиваются в три секунды. Добрый американский сленг звучит через каждое слово. Поэтому разработчиками наравне с переключателем «кровавости» в настройках был включен и переключатель «этики языка». Если притет тебе всякие выражения, которые в Штатах-то услышишь далеко не в каждом негритянском квартале глубокой ночью, щелкни переключателем и чистота английской речи тебе обеспечена. Но, честно говоря, для полноты ощущений лучше плюнуть на всякие правила поведения и повернуть око переключателя до отказа. Чем, в конце концов, игра хуже любого американского боевика, которая в огромном количестве заполонила наши экраны. Российского человека матерым словом и лужами крови не испугаешь.

Final cut

Появление Fallout в 1997 году громом ударило по мозгам игроманов. Такого на экранах мониторов наших избалованных любителей компьютерных развлечений видели еще не приходилось. Качество, совмещенное с тонким юмором и здоровым шизмом, проложило игре путь к успеху. Когда разработчики объявили, что вторая часть появится уже в конце этого года, мало кто им поверил. Мы уже имеем опыт и не верим обещаниям заумных друзей. Но... не обманули на этот раз. Наступила осень, отпала капуста, и на плоскости экрана вновь возникло чудо. Чувство гордости за достижение хоть и не отечественной, но мировой компьютерной игровой индустрии. И пусть говорят, что эта империалистическая зараза развращает нашу здоровую молодежь. Если вместо того, чтобы пить дешесный портвейн (где бы сейчас такой наш?) по подвалам и бить лица запоздалым прохожим, наша молодежь проводит все свое свободное время перед экранами мониторов, то я за такую заразу. Больше заразы, хорошей и разной, уважаемые империалисты. Хай живе Fallout 2, 3, 4 и так далее по порядку номеров. (С огромным энтузиазмом присоединяюсь. — *Прим. авт. ред.*)



Нет, эта не ночной патрульщик Джейсон. Это настоящий лекарь — образованная и высокоинтеллектуальная личность. И вовсе не обязательно бить его по голове.



Вот тут я попал. Написано же: «Не укрывай...» Этот парням прокуратор не к чему, а адвокаты здесь давно появились.



Фи, придурки. Куда они лезут со своими ножничками. У меня уже пламенная вышивочница имеется, хрупко и напоялол. Да и броня, хе-хе, та сама, с заставочкой.



Первый друг, товарищ и брат. Полный шиза с множеством поражений психики. Зовут этого парня Вулфи. А я предпочитаю называть его Авариком. Тем более, что местная собака на место любимицы никак не годится. Трусотата она. Нефункциональна.

АВЕ, КЕСАРЬ!

Василий Соболев



Caesar III

Глубокоуважаемый господин Ректус! Пишу вам с надеждой, что вы по-прежнему остаетесь одним из поклонников таланта моей дорогой сестры и все еще являетесь одним из приближенных нашего Цезаря. Ведь время так скоротечно и изменчиво. Не так давно я был всего лишь гражданином Великого Рима, одним из многих, песчинкой, застрявшей на берегу моря. Благодаря вашей милостливой заботе, Цезарь обратил на меня свое солнцеподобное внимание. И вот я поднят морской волной на недосяжимую, казалось бы, высоту. Наш великий правитель поручил именно мне создать на далеком берегу среди многочисленных вражеских племен оплот Империи. Честное слово, я не просил о столь огромной милости. Для меня вполне сошла бы небольшая должность придворного писаря или виночерпия (особенно второе). И вот теперь я заброшен могучей судьбой на дикий берег, где, скорее всего, мне предстоит провести долгие и долгие годы. Надеюсь могущественные боги и наш Цезарь не оставят своего нижайшего слугу своим вниманием и заботой. Если будет окаяня, передайте моей семье пожелания здоровья и благополучия. И, уважаемый господин Ректус, позабьтесь о моей прекрасной сестре, поскольку чувств сердцем, нам вряд ли предстоит увидеться.

*Оставаясь с глубочайшим к вам уважением,
Мулий Тицус, наместник Цезаря в Ольвии.*

Именно такие письма должны были обнаружить археологи, копавшие в развалинах Древнего Рима. Это теперь он стал столицей небольшого европейского государства под названием Италия, а когда-то это был центр, даже нет, это был ЦЕНТР могущественной Империи, пронизывавшей свои шпательца на все стороны

света и захватившей ими (шпательцами, естественно) всего, что плохо лежало, стояло или сидело. Причем без исключений. С берегов Африки, с территории нынешней Франции, Испании, Греции широким потоком двигались груженные караваны, шли корабли. Каждая провинция потихоньку выработывала свои ресурсы, чтобы прокормить великого наследника.

Ну а тем, кто был не согласен с такой постановкой вопроса, предстояло встретиться с бронированным кулаком Империи — знаменитыми римскими легионами. И пусть варвары молились своим богам, пусть сотнями и тысячами вырезали в набеге римских граждан, у них была только одна судьба — окончить свою жизнь или в рабском труде, или на веслах трирем

и гладиаторских арен. И все это во благо процветания Великого Рима, для удвоения его граждан. А что делать — судьба такая. Лишь через долгие десятилетия, залитые кровью и потом многих и многих, по случайной случайности некоторым племенам удалось объединиться и разгромить колосса. Пусть историки кричат о том, что колосс оказался на

Паспорт

Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: Sierra Studios
Издатель: Sierra
Системные требования:
OS: Win95/98
Процессор: P 90 MHz
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
Video: SVGA 1Мбайт



Правда, знакомо? Во что же это я играю? В «Цезаря»? В каком-то по счету? Не в первом, хотя и похоже. Не во втором, хотя и очень похоже. Будет в третьем!



Вот ведь жили древние римляне. Арены, коллизии и т. п. И никаких трущоб. Знай себе живи. И нисколько не строишь-проектируешь-кормишь. Меня то есть.



Плотность населения зависит от плотности расселения. И здесь, в свою очередь, все зависит от вас. Как обустроите, так и водиться.

глиняных ногах (это, конечно, было сказано о Персии, но сама мысль достаточно примечательна. — Прим. авт. ред.), пусть теоретики марксизма-ленинизма распинаятся о важ-

нейшей роли пролетариата в мировой истории и невозможности существования государств, основанных на рабстве. Мы то с вами знаем, что все дело в плохом управле-

нии. Ведь рыба, как известно, гниет с головы, а не из хвоста, так и люди. Если бы во главе каждой провинции стоял не случайно, монаршей милостью и интригами приближенных, избранный управитель, а настоящий хозяин, то орды всяких там бриттов и тому подобных дикарей так и остались бы лежать у порогов Империи. И не было бы сейчас в мире сотен больших и малых государств, а только одна «большая и дружная семья» под чутким имперским руководством. А что касается рабовладельчества... Так кто вам сказал, что его уже нет (ах, как это верно... — Прим. авт. ред.)?

Сторожевые общественных формаций

Совсем неудивительно, что игра Caesar 3 оказалась в хитах сезона. Такая судьба была уготована ей предшественниками, прогрессивными пусть не сильно, зато широко, и нашедшими обширные покровители игроманским кошелем. Популярность игры, можно сказать, шла по нарастающей. Первого «Цезаря» сейчас вряд ли кто помнит, за исключением фанатичных любителей жанра, к которому, кстати, я себя не отношу. Ну как-то не по себе мне от того, что приходится управлять тысячами человеческих жизней, двигать сотни технических устройств или перемещать миллионные суммы с одного счета на другие. «Ничего я не понимаю в этих панковских тусовках», — как ответил один из любителей такого рода развлечения Золотой Рыбки. Но оставим эту сферу за явной ненадобностью.

В свое время мне пришлось потратить некоторое количество времени и нервов, пытаясь разобраться в игре «Цезаря». Впечатление, златеи ли, осталось никакое. Вроде и ничего игра, на уровне, и все же есть в ней что-то такое, от чего второй раз играть уже не хочется. Приземленность какая-то. Ну никакого полета фантазии и творческого разнообразия. В сущности, разработчиков тоже можно понять. Откуда у настоящего строителя Империи разнообразие возьмется? Построил один город — переходи к следующему. И так до тех пор, пока не побудит новая революция (мировой социализм, мировой капитал — нужное подчеркнуть). Думаю, и чиновникам Древнего Рима приходилось не слаще. Тем более что административным взъяснением или прежевременной отправкой на пенсию там было не отделаться. И в рабы могли или распять при большом стечении народа. Уж чего-чего, а опыта в эсэкуших римлянам было не занимать. Алгоритм игры был прост, как кирзовый сапог... провозишь дорогу, «сажаешь» дома для жителей, а вокруг строишь административные здания.

Или наоборот. Главное, чтобы территория не зарастала, чтобы все дома были охвачены благами цивилизации. Ну а дальше — как повезет. Торгуешь, воеешь, просто над

Что нам стоит дом построить

◆ Итак, что же представляет собой проект «Цезаря»? Нет, нет, жанр игры не изменился, это все та же вечно-экономическая стратегия реального времени. Только теперь более экономическая, тяжелая военная. Но об этом позже. А сейчас поговорим о том, что «хорошего нового» стало в экономической части игры. Строить придется, и придется много. Сама первая «сажа» в игре — дороги. Если вы не считаете размытый под киркой асфальт с лавной перекосы, ведущей в Империю, — грехи цена вашим архитектурным талантам. Ни один переселенец не загнет. Если же проложить тоненькую, как нить, дорожку, то попутр тадам вадам, что хоп! плывишь в море. А вот дальше придется мыслить шевелить быстрее, чем мозгами.



◆ Как показывали статистики, у некоторого количества людей, собранных вместе, сразу возникло разнообразное желание. Требуемое мещенное удовлетворение (блочно поуметь, что себя бизнесом орав, то уже и желаний нет никакого). Прием на Руси все больше выпит, да подрастает. Или в обормотном поришке. Но Древний Рим это нам даже не Древняя Русь, а потому некое желание, которое возникнет у ваших пороконых... «работайте (нам бы таких) (и нам) — Прим. авт. ред.). Если тут же не удовлетворить эту неоплаченную правду, то они тем же ударным темпом несут разбавлять. Но разработчики и тут приготовили игрокам задачку. Далеко не все здания производственного цикла стоит строить рядом с жильем. Вряд ли кому понравится жить рядом с атомной электростанцией. Это только у нас никого не спрашивают, а вот римляне — люди привередливые и район, их почему то не устраивающий, заселить не будут. В то же время, построить рабочую зону слишком далеко от места жительства — значит остаться без пролетариата. Не любит он далеко ходить, только очень сильно это скрывает. Как посприхаживать на разгуливающего по дороге ухитрившись с его испомом, так сомнения сразу появляются, учитывая, что дорога эта от города весьма далеко. И чего он тут ползает — пропитание искать?

Что нам стоит дом построить

Конечно, как и во второй части интервью, все административные здания, включая коопатс, имеют свой radius действия, который зависит от его типа и размера, а этого, конечно, не надо у нас забывать, сколько парков в городе и куда выехать в конце концов за город. Конечно, не надо забывать, что в городе не так много парков, больше парков в нашем городе, тем больше возможностей у его жителей выбрать дорогу по своему желанию. И третий вариант — это когда вы не можете себе представить, что в реальности так не получается, ведь не выстроили же все город на одной прямой. Оцените это, пожалуйста, только с точки зрения парков, которые есть. Соответственно, чтобы каждый из нас, живущий своим делом, мог прогресс, нужно строить здания как можно дальше. Какое случится попутное изменение? Конечно, не надо забывать, что в городе не так много парков, больше парков в нашем городе, тем больше возможностей у его жителей выбрать дорогу по своему желанию. И третий вариант — это когда вы не можете себе представить, что в реальности так не получается, ведь не выстроили же все город на одной прямой. Оцените это, пожалуйста, только с точки зрения парков, которые есть. Соответственно, чтобы каждый из нас, живущий своим делом, мог прогресс, нужно строить здания как можно дальше. Какое случится попутное изменение? Конечно, не надо забывать, что в городе не так много парков, больше парков в нашем городе, тем больше возможностей у его жителей выбрать дорогу по своему желанию. И третий вариант — это когда вы не можете себе представить, что в реальности так не получается, ведь не выстроили же все город на одной прямой. Оцените это, пожалуйста, только с точки зрения парков, которые есть. Соответственно, чтобы каждый из нас, живущий своим делом, мог прогресс, нужно строить здания как можно дальше. Какое случится попутное изменение?



Разношерстяющие по городу мелкие человечки – это не просто «ценный мех»; но и различные разнообразные богат. Недаром они отличаются цветом и покроём одежды, переносимыми инструментами, а иногда – даже полом. Каждый из них представляет определённую профессию, будь то бродячий или торговцев. Не дождёт торговцев от рынка до домов, значит, есть там нечего купить. А если детализи из школы до дому не дотягуют – это не маняк там по дороге засел, просто уровень образования в вашем городе слишком мал.

Третья часть развития Империи в первый момент меня несколько ошеломила. По старой привычке я расставил в местах вероятного возмущения масс префектуры, провел воду (чуть не добавил газ), расставил дома и сел ждать прибытку. А вот и нет. Иммигранты, конечно, появились, напоставили палаток, покрутились туда-сюда, да и повалили

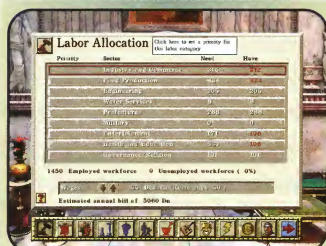
скопом и из города. Вторую записку ОМОНовские ставят. И лишь на пятый или шестой раз я сообразил, что старый алгоритм сюда не очень-то и подходит: Ну разве что так, в качестве учебного пособия, толку от которого в реальной жизни, как известно, что от резинового червяка на удочке в загрязненном химическими отходами озере. Сколько ни забрасывай — не клюет. Система другая, что ж поделаешь. Пришлось переучиваться. И вот теперь, через несколько лет, когда в мои руки попал этот альбом, я могу с уверенностью сказать, что «люди меня полюбили». Причем не только граждане, но и сам Свешар не единожды благоволенно высказывал. Чего и вам желаю.

Государство — это учет

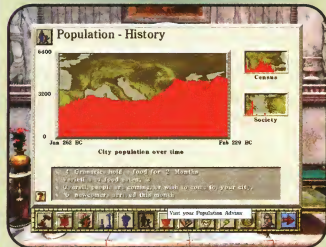
Учит и трех лет назад. С учетом в этом случае «Цезаря», как и в настоящей Римской Империи, все в порядке. Есть даже целое окно, в котором разнообразные сетевники не только отыскиваются в достижениях вверенного вам континента, но и дают иногда полезные советы. Упал, например, уроны культуры, что делать? Что делать, что делать, суахили школы? Школы строить надо, да по больше. Или библиотеки. Или академии. Кстати, действительно эти учебные заведения вовсе не на все население страны распространяются, а только на то количество, которое можно опять же уложить у сетевников. И так во всех областях государственной жизни. Тут тебе и контроль за торговлей, и учет финансов, рождаемость, смертности и миграции. Отдельный сетевник имеется даже для контактов с императором. Представитель президента в регионе, так сказать.

Очень полезен учет рабочей силы. Кстати, жители города работают далеко не все. Какой-то неизвестный процент населения становится гражданами, а граждане, как известно из истории, работать не любят и не желают. За них трудятся оставшиеся, плещ, так сказать. И еще одна досада: вы не можете направить на определенные работы определенное количество людей. Можете только устанавливать приоритеты, а компьютер уже сам решит, как распределить человеческие ресурсы.

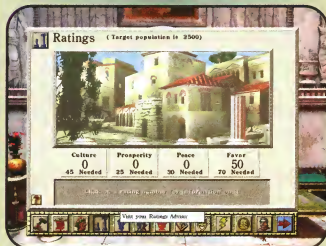
Каждый следующий уровень вы не начинаете на пустом месте. То есть место-то, конечно, пустое, если не считать имперской тропинки. Но зато вы сохраняете не только средства, заработанные тяжким трудом в предыдущей провинции, но и собственные сбережения, которые по своему усмотрению можете переслать городу или отправить императору в качестве взятки. Причем זאתки, правда, в особо крупных размерах, даются «борздым шанкмаи», то есть рабам, гепардам и прочей живностью.



Буковки, циферки, статистика... Неновижу! ... но зобавно.



Экран для демографов и любителей истории.



Доска моих достижений. В некоторых случаях достойна любования.

Читали разработчики классиков, читали. С зарплатой, кстати, вопрос совершенно неясен. При прохождении каждого уровня император присваивает вам очередное звание, в соответ-

ствии с которым вы и получаете денежное довольствие. Но в то же время вы можете самовольно повысить себе зарплату вплоть до цезарской, и ничего вам за это не будет. Ни коня.

ни шашки, поскольку деньги в городской казне заканчиваются очень быстро. Зарплата-то вам не оному плати-ть приходится, если целая толпа чиновников в очереди к кассе стоит. А задерживать нельзя, это вам не демо-

Но упаси вас господь обидеть кого-нибудь из могущественных итерки. Они же, как лети, чуть что, сразу в драку. Кстати, одним из первых в новом городе нужно строить храмы. Иначе беда не миновать. Каждый из

боги иногда могут даже помочь. Например, Марс однажды одним махом испепелил группу конзисторных дикарей, натравив на них духа-защитника. Хорошо еще, что разработчики ограничились только ипью богами, ведь известно, что римский пантеон насчитывал их несколько сотен. Вот было бы весело.

Но Бога надейся, о император ближе

Забьются об отношениях с богами, не стоит забывать и о более реально и близкой величине. Даже если вы проживаете в самой отдаленной провинции, это вовсе не значит, что до Рима — как до луны. Такие заблуждения вредны. Во первых, отношение к вам императора — один из основных критериев, по которым определяется возможность окончания игры. Во вторых, от него можно в трудную минуту получить безвозмездную финансовую поддержку. Правда, только один раз, поскольку в следующий раз деньги придется возвращать. Хорошо еще счеitic не включать. Если же кредит вовремя вернуть не удастся, готуется к самому ушному. Представитель императора передаст, что вы арестованы монаршей волей. Жаль только, что нельзя умыкнуть городскую калну и убежать с нею куда-нибудь на Канары. Так что вряд ли эта игра будет интересна воротилам современного государственного бизнеса. Конечно, «под белы руками» вас по экрану не проведут, можно еще пожить в свое удовольствие, пожиная плоды кредита. Но потом на горизонте маячат возмездие в виде нескольких римских легионов, с которыми ваше жалкое городское ополчение, сколь бы не было оно мотуче и доковлено Марсом, сделать ничего не сможет. Вот тут и конец провинции. Не ясно только, какую выгоду от этого, кроме назидательного примера другим расстрелянным, получат сам Солнцеподобный.

Война и мир

Как говорил кто-то из классиков, война — это нормальное состояние государства. В трепе «Шестая» вы всегда можете выбрать место и способ приложения усилий: работать в мирной внутренней провинции, постепенно становясь финансовым магнатом, или отправиться на переднюю рубежи Империи, причем явно не миротворческой миссии.

К сожалению, боевые действия в игре страдают некоторой односторонностью. Вторая часть в этом смысле была куда шире, нагляднее и интереснее. Так, например, у вас есть всего два вида войск: меченосцы и метатели дротиков, из которых вы можете составить три легиона, и два

вида оборонительных сооружений: стены, с которых охрана мечет дротики в беснующихся у подножия дикарей, и башни с установленными на них баллистами. Вот только стены помогают мало. Это скорее способ оттягивания времени, чтобы успеть вывести на исходные рубежи боевые части. К тому же войска совершенно не желают проходить через всевозможные препятствия вроде гор, лесов, рек и золотоправов. Если, конечно, вы не догадаетесь провести через них тропинку. Зато по равнине двигаются со скоростью и мощью танкового батальона. Им бы еще и бою эту мош. И вообще, же боевые колесницы, не менее боевые слоны, лунчики, конница? Боевой режим в игре разработчиками явно упущен. Все, что можно сделать с вверенным вам войскам, — это поменять три-четыре варианта построения (причем ни один не дает какого-либо тактического преимущества), да кликнуть мышкой, от-

Что нам стоит дом построить

◆ Но не стоит слишком увлекаться строительством. В игре все взаимосвязано. Если вы построите слишком много административных зданий, то в них не хватит рабочих рук. Если слишком много домов, то может не хватить денег, чтобы обеспечить всех жителей работой. Это вам не какой-нибудь «Симс», где можно строить сколько хочешь и где хочешь, лишь бы деньги были. Кстати, место тоже следует экономить. Если на картах не всегда много и раскладывать просто так жилищный просторство не стоит. Потомки вам этого не простят. Вот понадобится вам раселиться в городе тысячелетия граждан, тогда по другому залюбите.



◆ Между прочим, помимо полезных административных зданий, в игре есть и совершенно бесполезные сооружения. Это вам не чудеса света в Сиднее. Они хоть какую-то пользу приносят. А тут налицо самое открытое использование служебного положения. береге вы, например, и на средства городского бюджета строите себе шпорец. Или в каждом шпоре ставите статую себе любимому. Хотя и никакой пользы, а принимаю. Вот только место и деньги сидят изрядно.

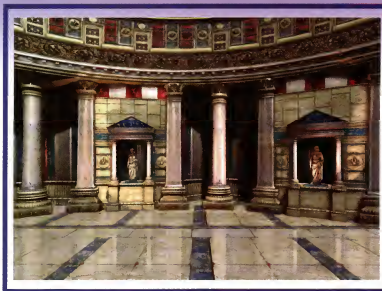


кратическая экономика постсоветского масштаба. Тут такая клопка не предусматривается. И банков, через которые можно деньги крутить, тоже нет. Зато можно повышать налоги и снижать зарплаты. Тоже дело полезное. До поры до времени.

Божественное вдохновение

Знаете анекдот про священника, который в самолете все концы хлестал, а как десять тысяч набрали, сразу откатился, потому как «к начальству близко». Здесь отношения с богами строятся примерно по тому же принципу. Им, бессмертным, совершенно все равно, что творится на пагубной территории. У них свои заботы.

богов отвечает за свой участок и насылать в ответных ему пределах может весьма и весьма сильно. Конечно, если вы ведете торговлю только сухопутным путем, то вполне можете забыть про существование Посейдона. Но если потом вышли в море, лежать вшах кораблем на дне, да и не только вшах, вряд ли тогда вы рискуете приплыть снова после нескольких «вечнастных случаев». Церера аспокс может раз за разом лишать вас урожаев, Меркурий — устривать периодические грабежи складов и рынков, Марс — натравливать местных жителей. Ну а Венера, она... сами понимаете, за весьма тонкий участок человеческих взаимоотношений отвечает. Зато довольные



прямая в атаку или в лагерь. Да и то, приходится каждого легионера курсором в спину подталкивать, чтобы мимо врага не промахнулся.

Все боевые действия ограничиваются городскими пределами. При всем желании вам не удастся нанести свой войска за территорию города, чтобы принудить, скажем, соседей снизить цены на экспорт мебели. Конечно, император может приказывать вам помочь какой-нибудь провинции справиться с местными варварами, тогда и отправите... Вот только мне такое приглашение ни разу не приходило.

Очень наглядно процесс создания войск. На ваших рудных шахтах добывают металл, который отвозят в оружейные мастерские. Там кузнецы день и ночь трудятся над созданием всех возможных видов вооружения (интересно, дробитки и штыки они тоже из железа делают?). Из мастерских оружие доставляется на склады. Со складов его забирают в казармы, где тренируют солдат. Но настоящим легионером ваш новобранец может стать, только пройдя через военную академию. Жаль, численность армии сильно сокращена. Вот, помню, по поводу «Цезаря» вполне можно было призвать «под ружье» все население города и «иные народы» обрешитесь на захватчиков. Или вообще стретить их еще на подходе к родному селению и разнести в пух и прах.

Торговля — двигатель прогресса

Бизнес — основа мироздания. Чтобы хоть как-то жить в третьем «Цезаре», вам придется запустить торговый механизм в полную силу. Если присмотреться внимательно, то именно торговля и есть главный способ выигрывать игру. Ведь запас денег, даже при помощи императора, совсем не бес-

конечен. Я бы даже сказал «очень конечен». Что нужно, чтобы торговать с пользой для себя и для дела? Во-первых, товары. Несмотря на известное изречение, далеко не все продлется и совсем не все покупается. Вам доступны всего лишь некоторые товары, интересующие потенциальных покупателей. Это могут быть продукты питания, сырье или изделия местных мастеров. Для их получения нужно строить шахты, карьеры, фермы, мастерские. Потом набирать работников, которым потребуются дома и вся остальная административная номенклатура.

Во-вторых, нужны места, где все это будет продаваться. Если вам крупно повезло, то вы можете торговать только с соседними городами, обслуживая караваны ослов. Для этого достаточно иметь несколько складов, один из которых, наиболее близкий к имперской дороге, будет выполнять функции торгового центра. Если же судьба и воля императора забросили вас на остров, то придется раскопаться на портные сооружения со всеми вытекающими последствиями. Ко всему прочему не каждое доступное вам водное пространство имеет выход к морю. Иногда придется и поискать ровный кусочек берега, куда можно пригнать звание порта. Как и склады, порт также требует некоторое количество рабочих рук, а также нехотят, поскольку товары для далеких купцов вашим грузинкам придется таскать на своих тележках. Приплывшему купцу не дашь адрес склада, где есть нужный ему товар. Кто платит деньги, тот и заказывает музыку.

И самое главное, нам потребуются покупатели. Рекламы в игре нет, и узнать, чем торгует ваш город, сосед или только от вас. А это тоже денег стоит. Хотя вы сами не сидите по соседним городам (почему, интересно?), но платить за открытие но-

вого торгового маршрута все равно придется. Такая правда жизни. А стоит это куда дороже, чем большинство городских зданий.

Но, помимо продажи собственных товаров, нам придется кое-что и закупать у соседей. Например, жители какого-нибудь богатого квартала могут отказаться развиваться, если на их рынке не появится мебель или керамика. Ну нет в окрестностях глины, из чего им посуду делать. И нет чтобы удовлетвориться железной утварью, приходится импортировать глиняную. И выкладывать за нее свои крошечные. Ведь, как это не обидно, сами горожане ни за что не платят. Считаю, наверно, что налогов хватят на все. Наилучше. Потому и сидит без посуды. Да я лучше еще один бедный квартал построю, лишь бы не идти на поводу у толстосумов, хоть это и наскандо.

Эпифания

В общем, игра получилась несколько странной. Несомненно, присутствуя все признаки довольно сделанного чуда: быстрое графика и красок, полная анимация всех процессов жизнедеятельности, начиная от праздника и несправно шатающихся по городу прохожих до стада баранов, неизвестно зачем носившихся из одного конца карты в другой. Глубоко прочитанные взаимосвязи, тотальный учет и возможность управления жизнедеятельностью горожан. Злобные захватчики и добрый император вкупе с изменчивыми богами. Торговля и производство. Все на лицо. Игра внешне отличается от предшественницы, как бутербут с красной икрой от бутербута с чайной колбасой.

Но за внешней мишурой и яркими мельтешением прослеживается

странная тенасция. Заметьте, это уже третья игра, сделанная компанией Impressions под крыльями Sierra. И посвящены все три — одному и тому же периоду развития человечества. В каждом случае изменения вносятся в графический движок, меняется степень анимации персонажей, слегка видоизменяется система управления и учета. На это же. А это, как ни жаль, все больше количественные, а не качественные изменения. Да и вообще, что за любовь именно к одному периоду существования Древнего Рима? Почему бы каждую новую игру не посвящать другим историческим событиям этого региона. Например, коль уж первая сразу охватила «золотой век» Римской Империи, то вторую — посвятить самому основанию Рима до становления его «империей зла». А третью, коль уж так прищиплю, развалу Империи и торжественному сожжению Рима варварами. А еще лучше выбрать отдельные фрагменты, вроде восстания Спартака, и попорбовать сыграть на этом. Возникнет ощущение, что разработчики просто не охота возиться с новым сюжетом и «придумывать» персонажей. А может, три и на Impressions три? Это ведь их патрон Sierra знаменитая таким отношением к «воровому процессу. В общем, тайна, «скрывающая марку». Но давайте не будем искать ответа на вечный русский вопрос «Что виноват?», а решим «Что делать?». Насчет сушки сушарей я уже говорил, поэтому ответ ясен — играть, играть и еще раз играть. Этого нам никто не запрещал, но мы и сами не играем. Ведь игра не плохая, если не задумываться над тенденцией. И любители этого жанра наверняка найдут в ней куда больше положительных моментов, чем я.



Вот тут они и жили, древние римляне и их с ними. Здесь, поначалу, все по-честному. Всплывающий монетник и одновременно с исторической географией. Все изменения на карте зависят только от вас. Что вырастает, то и вырастет.

Славная фирма Лукас Арте. Игрушки делает. Разные такие, интересные, красивые, и, главное, почти всегда культовые. Даже если не самые популярные, какое случается с Лукас Артомс нечасто. Культовость появляется либо оттого, что используется марка известных фильмов той же конторы («Звездных войн» преимущественно), либо оттого, что сама игра того стоит. На марке всякий дурак может раскрутиться, это не сложно. Значительно сложнее и почетнее сделать уникальную игрушку, чье название станет нарицательным. И Лукас Артеу это удается из раза в раз, что

нельзя сказать о большинстве других фирм. Вспомните «Лум», вспомните «Остров обезьян», вспомните Day of the Tentacle да и «Фул Тхроттл» — тот же. А это почти все, что делала фирма на квестовом поприще... И вот новая игрушка с претензией на культовость и нарицательность — Grim Fandango.

Игра это про смерть и загробный мир. Лукас Артеу вообще явно нравится тема того света, вспомните Afterlife, стратегия а-ля СимСити, где надо было строить адские или райские facilities. На сей раз строить ничего не надо, надо бродить со складной косою по загробному миру и решать традиционные квестовые задачи. Автор игрушки — Тим Шеффер, ответственный за Day of the Tentacle и Full Throttle. Сочетание великого дизайнера, великой фирмы и сюжета с задатком на культовость обеспечили игре первые места во всех доступных хит-парадах задолго до ее появления на свет. Вообще, на мой взгляд, это неслучайно. Хотя Grim Fandango, безусловно, одна из лучших игр этого года и имеет право быть хитом, абсолютно лучшей, объективно, она не является. Куча багов, недоработок, недоработок и пара гнилых совсем неидеальных пазлов нрядно портят от нее ощущение. Но кто будет обращать внимание на такие мелочи, когда игра по умолчанию является великой, душой и культовой? Никто.



КУЛЬТОВЫЙ ТАНЕЦ МЕРТВЕЦОВ

Татьяна Снежная

В мире № 9

Итак, вы — главный герой, агент по доставке душ усопших в Десятый Поамир (Ninth Underworld) из просто того света, куда они попадают после смерти. Сюжет базируется на мексиканском фольклоре, утверждающем, что душа человека после смерти четыре года бродит по Земле Мертвых, прежде чем попадет в Землю Вечного Отдыха. Количество проблем этой души в Земле Мертвых прямо зависит от того, какую жизнь она душа вела в Земле Живых. Грешники мучаются и напрягаются без конца, истинные праведники получают легкую прогулку на свежем воздухе прямо к райским вратам. Такова легенда. Шеффер, конечно, взял ее за основу игры, но мог не простояться. В его версии Земля Мертвых превратилась в точную копию мира живых с бюрократией, бандами, убийствами (!), жуликами, взятками, большими городами, автомобилями и мафией, специализирующейся на злоком перераспределении положенного. То есть богатые грешники за определенные деньги могут приобрести себе значительно более легкое, чем им положено, путешествие в Землю Вечно



Grim Fandango

Спокойствия; в то время как те, кому оно полагается по праву, вынуждены терпеть неприятности, уготованные грешникам. Мафиям понравилось жить в Земле Мертвых, и они нигде дальше двигаться не собираются, вот и копят деньги и устраивают свои грязные дела.

Скронный труженик. Конфликт

Главный герой игры — Мэнни Калавера, агент Департамента Смерти, чья прямая обязанность — распределять путевки на тот (окончательный) свет в

аспект

Жанр: приключение
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts

Системные требования:
ОС: Win95/98
процессор: P100 МГц
ОЗУ: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
Видео: SVGA 1Мбайт
рекомендуется 3D-ускоритель

соответствии с заслугами. Он выезжает на автомобильчике в мир живых с кассой и в черной робе, забирает души и потом на многосильном компьютере выясняет, какой путь к окончательному покою клевет заслуживает. Самые крупные и безгрешные могут сократить путь до четырех часов (вместо четырех лет), прославившись с ветерком на железнодорожном экспрессе № 9. Мэнни оказался на такой работе потому, что из-за собственных грешков должен в Земле Мертвых отработать некую повинность, дабы получить право

подозрение, что что-то тут нечисто. Коллега по работе Домино Харлей имеет кучи первоисточных душ... В общем, путем разных хитрых машинаний под нашим руководством Мэнни умудряется запустить себе душу исключительно безгрешной девушки, явно имеющей все права на № 9. Но чудо, компьютер не дает ей такого права. Девушка в горах отправляется на тот свет пешком, а Мэнни вынужден за работой. Впрочем, ему этого и нужно:

Не Репин, но забавно

Графическая игра, несомненно, выиграла. Хотя в Grim Fandango и нет того безумного количества всевозможных ракурсов (из которых необходимыми были максимум половина), как в Alone in the Dark, и вам не удастся пронаблюдать



Хитрое строение чулок позволяет придать форму достаточно худым ногам скелета.



Мэнни не брезгает революционной литературой.



В Мире Мертвых тоже могут убить. Трупы покрываются густой, нехарактерной, даже для неживых людей, растительностью.



Романтическая сцена на борту извлеченного из-за Края Земли корабля.



Number 9... Number 9... Number 9...



Здрасьте, дорогие тауэришны. Мэнни прибыл на Мавзолей.

двигать дальше. Соответственно, чтобы заработать себе зеленый свет на тот свет (выявите за калачубур), ему надо отправить тула перед собой как можно больше чистых душ, желательно на том самом девтом номере.

Но почему-то Мэнни достаются одни нехорошие ляденки и тетеньки, при жизни немало грешившие и потому, в лучшем случае, имеющие право рассчитывать только на комисс для облегчения пешего пути. С такими душами нашего героя предстоит сидеть в Земле Мертвых вечно, что ему совсем не нравится. И его начинает терзать

он поставил перед собой цель: во что бы то ни стало безгрешницу найти и обеспечить ей правильный путь «туда».

За заковыристой завязкой следует не менее оригинальное содержание. Путешествие по Земле Мертвых полно всевозможными приключениями и сюжетными поворотами, многие из которых представляют собой эдакую нелюбную критику порядков, которые можно наблюдать в Земле Живых. У мертвых есть реинкарнация, профсоюз, бирократия, купельная полиция, клубы графоманов, безработица, рулетки и масса всего прочего не менее интересного. Преследуя сюсю безгрешную полтруту, Мэнни попутно делает всякие дела. Так как все события разворачиваются в течение четырех лет (игра делится на четыре этапа, между которыми имеются годовые перерывы), то он успевает в каждом месте, где задерживается, сколотить небольшое состояние и вообще продемонстрировать неплохие способности к бизнесу (видимо, откуда у него и проблемы с тем светом...).

происходящее из-под ног Мэнни или из-за его ушей, тем не менее подборка мест, откуда вы должны наблюдать за происходящим, радует, а их ограниченное количество извлекает нас от неудобных точек обзора, каковых в Alone было полно.

Вообще графика в Grim Fandango необычайно высокого качества. Тут говорить ничего не надо, все видно по картинкам. Тем непонятнее наличие большого количества странных и ненужных технических багов, которые портят ощущение не только от самой игры, но и от ее оформления. Ну, например, она с загадочной настойчивостью норовит скорректировать гамма-настройки у 3Dix'a, в результате чего фоновые картинки становятся явно пересечены. Справиться с этим можно только на уровне коррекции самой карты из

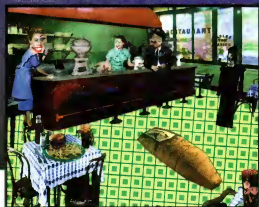
ее собственные улитки (причем, если при ней нет возможности скрывать настроение под конкретные приложения, остальные игрушки будут смотреться чересчур темно). Из-за того, что некоторые традиционные эффекты на фоновых картинках (например, волны на воде) грузятся с CD, отсюда одновременно с тем пытаясь грузиться музыка, нещадно тормозит и то, и другое (музыка в меньшей степени). Сцены грузятся по мере движения вперед все дольше и дольше. Вообще, чем дальше вы проходите Grim Fandango, тем больше она тормозит. Наконец, есть пара мест, где из-за нового интерфейса можно основательно застрять (например, не иметь возможности попасть в дверь).

Про зтв

Искролучительное высокохудожественный сюжет игры еще не дает ей права быть абсолютным хитом. Ради изысканного сюжета можно книжку почитать или, на худой конец, в кино сходить. В играх как-то далеко не на последнем месте



Сальвадор Лимонес — видный деятель мертвого подполья.



Работа Мэнни проходит в Земле Живых. Вот она такая жизнь, с точки зрения лишенных ее работников сферы обслуживания.

находится, собственно, сама игра. А потому пора перейти к ней, родимой.

Начать стоит с того, что без солошны Grim Fandango пройти практически невозможно. Вернее, пройти так, чтобы получить удовольствие. В ней есть как минимум две задачи, которые решаются совершенно невинным и, мало того, необъяснимым способом. Одна из них: в один прекрасный момент вам надо купить пистолет. За

него торговцев просят ценность. Ценностью на поверку являются шелковые чулки. Это в принципе можно выложить у торговца, правда, в очень неоднозначной форме. Но чтобы получить чулки, вам надо заставить ту самую добрую душу, выходящую работающую секретаршей, проматать при сканировании пелла мимо пельмениш, тем самым испортив собственные чулки. Она их снимает и бросает в ведро, во их береге и покупает пушку.

Казалось бы, интересно, если не учитывать того, например, что Мэнни курит сам (излекая сигареты неизвестно откуда) и потому, строго говоря, мог бы и сам стряхнуть пепел поудаче на ташинки. Мало того, своим поведением он никому не дает понять, что вообще стоит убраться пельменицу от поудачи. Заткнувшись, он привагивает к себе, стряхивает и отодвигает обратно; поудача не замечает и — хрест! — пропала чулки. Но почему бы Мэнни просто не подержать пельмениш в стороне намеренно? Надо методом тыка пытаться подгадывать, чтобы поудача стряхивала пепел в тот момент, когда сосуд перемешивается. Наконец, поскольку старого доброго look в Grim Fandango нет, то вообще обратить внимание на чулки на ногах поудачи весьма проблематично (ну, это кому как. — *Прим. отв. ред.*) (читывая, что вы не знаете, что именно нужно торговцу). Они, кстати, остаются на месте (если судить по картинке) и после сканов.

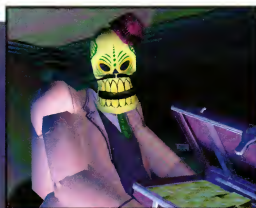
Судите сами: учитывая, что даже после прочтения солошны с пельменишей приходится играть три десятка, прежде чем получится то, что нужно, есть ли реальная возможность добиться

старокастоманский взгляд, тот же, пусть и примитивный, Nightmare значительно лучше справляется с задачей быть хорошим и логичным приложением, игрой компьютерной, нежели Fandango. Путь у Nightmare и примитивный убогий, но его прохождение доставляет удовольствие от самого могового процесса; если бы в Grim Fandango не было прекрасной сюжетной линии, оставшаяся игровая часть тянула бы максимум на «четверочку».

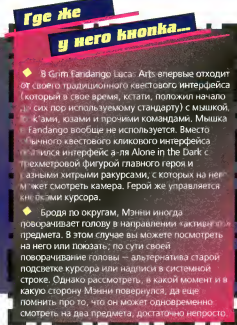
С другой стороны, есть в Grim Fandango паратроика мест, которые приносят и безумный восторг именно квестовой логикой. Приводить их не хочу, дабы не портить ощущения от самой игры. Но они есть.

Дальние горизонты

Grim Fandango — одна из лучших игр уходящего года. Это факт. Покалуй, если бы кто-то давал игровые призы за сюжет, эта получила бы его не только на 1998-й год, но наверняка оказалась бы в первой тройке и вообще за всю историю игровой индустрии (вместе с как минимум еще одной игрой той же Lucas Arts). По Grim Fandango легко можно снять полнометражный художественный фильм, притом режиссеру ничего не придется высасывать из пальца, кино будет держаться не только на спецэффектах и не будет поражать пустотой сюжета, как в уже известных случаях дельных фильмов по играм. Все это очень ценно, конечно. Потому doubly непонятно, почему было бы не довести до ума, не исправить баги хотя



Планы враг и садист собственной персоны. С чемаюдом денег, конечно.



нужного результата собственным умом? Нет. Только если повезет, попасть в первого раза.

Вообще это в большой, пожалуй, степени проблема не самой игры (хотя есть и просто иговные заморочки типа странной борьбы с огненными зверями), а ее интерфейса. Отсутствие мыши в Grim Fandango сказывается не самым хорошим образом. Раньше у вас не было бы проблем с обнаружением ценности тех же чулок. А теперь...

Впрочем, исключительное качество и увлекательность сюжета заставляют закрывать глаза на мелкие игровые недостатки. И тем не менее не могу отметить, что, на мой

бы. Уж не говорю о доводе некоторых паззлов, из-за которых сейчас, играя в Grim Fandango, никак не удается избавиться от ощущения, что лучше бы это был фильм (Оскара бы, думаю, за него дали могли, кстати. Как минимум за сценарий). И тем не менее Grim Fandango — ГОСТ. Новый ГОСТ компьютерных игр. Как ни странно, но даже в нынешнее время упадка аленгунного жанра, да и вообще упадка творческого духа в компьютерных играх, планка качества все же поднимается на новую высоту. Что радует. Будем ждать и смотреть, какие игрушки появятся дальше.

Монолит японский

Shogo

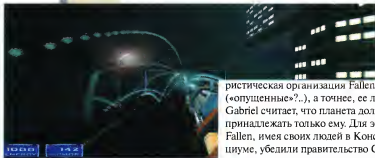
Компания Monolith (знакомая массам по игре Blood), насмотревшись японских мультсериалов (говорят, от них у людей глаза страдают гигантизмом, это страшная месть японцев за свои шельки), решила доказать всем, что тоже может работать в стиле japanimation. Прошло время, и вот в результате упорной и слаженной работы этой веселой компании на свет под шумные аплодисменты появилась SHOGO. Скажем прямо, постарались разработчики, закатав рукава, хотя, может, и не до упора.

Смотрим!

Начинается все, конечно же, с заставки, где вы прослушаете песню в исполнении милого голоса под веселую ушарашивающую музыку (все больше японскую) на фоне кровавых и не только отрывков из игры. Мне очень понравилась! Просто шедевр! Плячите, японцы!

Далее, естественно, меню, где нам предстоит сделать свой выбор. Советую: прежде, чем начать игру, покопайтесь в options, посмотрите, что там куда, настройте управление, чтобы сподручнее было делать игру. Если вы ветеран Quake, ставьте такие же клавиши, поскольку интерфейс практически идентичен, что само по себе приятно.

Теперь вы готовы узнать, что же в конце-то концов здесь происходит. Выбираем Single player. Далее не страшаясь манной величины люди выбирают уровень сложности Normal, достаточно уверенные в своих силах жмут Hard, Madness выбирают полные психи. Молодцы Monolith, и о них позаботились! Об Easy не говорю, стыдно на нем играть. После этого начинается собственно игра.



Учебник истории

Вся заварушка происходит на планете Кронус, которая очень нужна мощной и адидательной организации с загадочным названием USA из-за уникальных минералов этой планеты. USA организовала Добывающий Консорциум Кронуса (СМС) и принялась вовсю эксплуатировать богатства недр. В то же время некая терро-

ристическая организация Fallen («опущенные?»), а точнее, ее лидер Gabriel считает, что планета должна принадлежать только ему. Для этого Fallen, имея своих людей в Консорциуме, убедили правительство СМС в возможности самостоятельного существования и независимости от USA. Такая политика привела к революции на Кронусе, переросшей в гражданскую войну.

Итак, существуют два враждебных лагеря. Первый: люди, оставшиеся на стороне USA. Второй: террористы и переметнувшиеся к ним солдаты. С этого момента вы входите в игру в роли Sanjiro Makabe — капитана дивизиона бронетанковых войск.

Алексей Баицкий

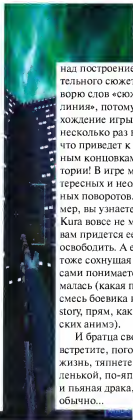
Sanjiro пребывал в вынужденном отпуске. Врачи местного психдиспансера поставили ему диагноз «Посттравматическое стрессовое расстройство», ко образовалось у славного воина после странного инцидента во время рейда на город Maritgora с заданием найти и обезвредить лидера террористов (того самого Gabriel). Рейд закончился тем, что его старший брат Toshio Makabe, любимая девушка Kira Akakura, принимавшая участие в боевых действиях, и друг Baku Ogata пропали и считались погибшими. В ходе расследования этого происшествия и разговоров с Sanjiro выяснилось, что Kira была подстрелена... самим Sanjiro. Оказалось, что ее MCA (боевой робот) выглядел как вражеский (!), и он абсолютно не имел понятия, что в нем Kira — предмет его чистой и нежной любви. Вдобавок к этому брат Toshio оказался злобным предателем, и сразу после того, как Sanjiro нежно развеял мардербу MCA своей возлюбленной, этот Каин подловил своего младшего брата. У нашего героя начинается, как сейчас модно выражаться, депрессия. Еще бы! Но не волнуйтесь, к моменту начала игры он (вы), пройдя полный курс реабилитации, будет(те) уже как отручик и полностью управляем, как зомби.

Ба, да тут у нас роман!

Авторы игры не зашлились на технической стороне своего создания и направили мозги и фантазию

Аспект

Жанр:	3D-Action
Разработчик:	Monolith Productions
Издатель:	Lucas Arts
Системные требования:	
OS:	Win95/98
процессор:	P 100/166 MfU
ОАМ:	16/32 Mбайт
рекомендуется:	Pentium II 3D-ускоритель



над построением увлекательного сюжета. Не говорю слов «сюжетная линия», потому что прохождение игры будет несколько раз ветвиться, что приведет к различным концовкам всей истории! В игре много интересных и неожиданных поворотов. Например, вы узнаете, что Kira вовсе не мертва, и вам придется ее найти и освободить. А ее сестра, тоже сошедшая по вам, сами понимаете... обоималась (какая приятная боевка и love story, прям, как в японских аниме).

И брата своего встретите, поговорите за жизнь, тяните по ма-ленькой, по-японски, ну и пьяная драка, как обычно...

Taste the Difference!

◆ Большое отличие SHOGO от массы 3D-шутеров состоит в том, что воевать вы будете как в различных МСА (все те же боевые роботы), так и просто с оружием в руках.

Режим МСА:

МСА представляет собой биомеханическую громадину в виде человеческой фигуры, но это вовсе не MechWarrior, потому что управляется он так же, как обычный бонд-человек, так же подвижен и не иницирует и оружие так же держит в руках. Это большой сафидер — мечта космодеиста. И использовать сразу несколько видов вооружения невозможно. А как здорово было бы послать привет вражескому пилоту массированным залпом из всего бортового вооружения!

Хотя враги и так быстро соображают раздлитесь, долго настаивать не приходится.

◆ У МСА два показателя «железного» здоровья — это уровень энергии (energy) и уровень брони (armor). Смерть наступает при снижении до нуля уровня энергии. Что может к этому привести? Естественно, во-первых, это удары ваших противников, стреляющих в вас из всего, что под руку попадется и что установлено на башнях. Во-вторых, если вы губите кого-то вплотную с самим собой, при взрыве этот кто-то обязательно всадит в вас часть своих обломков. В-третьих, это могут быть ваши же самоподжигатели, случайно попавшие в вас или (они, кстати, любят это делать), профессионально подставившись под ваш огонь, возмущенно заваливающие вас своими бранными останками.

Помимо всероссийской боевой техники вам будут попадаться обычные солдаты-камакдэ, имеющие немеренное желание в вас пострелять. Первый раз я сразу и не понял, кто ж это меня дококается, а когда увидел этих одюлов, мальчишек и несчастных, с каким-то извращенным удовольствием передавая ахсы до одного. Короче, пострадать можно от всего, что в вас летит и взрывается.

В общем, сюжет тинет на повесть, если не на роман. В некоторых местах игры вы будете действовать вместе с напарниками, сопровождать их, вести их в бой за простое дело и настаивать по мере возможности. Как приятно на пару завалить одну-другую супулетов. Жалко, нельзя схлопнуть друг друга по потной ладони после этого. Естественно, их гибель будет влиять на вашу и без того несладкую судьбу.

Сама игра разбита на фрагменты, в каждом из которых вам предстоит совершать разнообразные сюжетные действия. При загрузке каждого фрагмента вы увидите описание настоящей ситуации,

событий и того, что вам потребуется делать дальше, а делать придется немало, трупов будет горы. В ходе операций с вами пообщаются различные персонажи, как-то: ваше начальство, друзья, помощники и люди из стана противника; кстати, потом вам придется самому решить, за кого вы, а кто для вас Неправедные-извращенцы-ла-и-ка-так-и-Крону-носит! Обищение будет происходить как по радиосвязи, так и при реальных контактах; такие разговоры вам придется как бы наблюдать со стороны и слушать «о чем это они там?». Открыть рот, можно даже сказать, провявить свое Я вам дадут как раз тогда, когда от того, что вы стеснительно пробормочете, будет зависеть дальнейшее ветвление сюжета, а в остальных случаях — ваш герой, читая ваши мысли, сам найдет, что ответить истречающимся на дорогах Крону-с собеседникам. По радио на связи с вами будут постоянно, дабы вы не застряли в непонимании куда, чего и в общем-то зачем. Свои objectives (дела насущные) вы всегда можете поглядеть клавишей F1. Ну и, конечно, не без инвентаря, где вы можете посмотреть, что уже есть в вашей коллекции и как оным добром распорядиться.

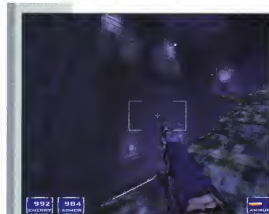
В SHOGO реализованы два режима обзора происходящего. Это привычный вид из глаз и режим камеры (вид сзади), переключающийся они клавишей «В». «Зачем это нужно?» — спросите вы. А черт его знает!

На своих двоих

Поговорим о «пехотном» варианте. Мне лично он нравится больше, нежели МСА, веселее он, что ли. Итак, бросаем наш робоскафандр в подвоях месте и — вперед на супуэта.

Враги наши в основной массе — условно остальные ребята, реакция ниже среднего, довольно близоруки, бывает так, что снимешь одного из винтовочки, а рядом стоящий и глазом не поведет, в душе, наверное, жутко радуется, что это будет не он, и не подозревает, дурилка, что будет следующим. Или противник стоит за стеклом в полной уверенности, что оно пуленепробиваемое, а мы в это время спокойно вышибем ему голову. Но убить вас могут запросто, парой выстрелов с близкого расстояния (особенно на Madness).

Приятен сам процесс убийства неприятелей. Орут, как слоны при случае, впечатляющие действия и совершают красивые падения (жэя литературно). Трупы можно крошить на куски, заливая все вокруг кровью. Кстати, заметил, что кровь не смешивается с водой в местных водо-



Враги шествуют на встречу с вами.



Угадайте, чей голове скоро не поможет и «Панабола»?

емах — падает на дно, как будто и нет там никакой воды. Что ж вы, монолитоты, нелогичные! Еще недоработали с тенями: если хозяин стоит на краю чего-либо, тень отбрасывается прямо на воздух рядом с ним, а если его убили, лежит рядышком. Это просто разноречиво какое-то!

Как и в режиме МСА, имеются два показателя жизнеспособности — здоровье (health) и бронешит (armor).

Атлетичи и белые щитки иногда попадают в разбиваемых щипках, просто где-то лежат или выбиваются из обитателей игры. И в этом режиме вы можете наносить критические удары, от которых здоровье будет. Лучшее всего получаются из шоттана.



Очередной обломан красиво разлетится на куски.



Критическим ударом встречаем прителеших.



... из зосоды — порен с громадной пушкой!



Ваша апартменты довольно скромны. Зато какой вид из окна!

Если надо, можно использовать режим камеры и любоваться собой со стороны. Кстати, если в режиме камеры упереться в отнесенную стену, а потом повернуться на 180 градусов, будет видно, что в голове у нашего Sanjogo пусто, как в бочке. А зачем ему: знай юной...

Вам будут попадаться мирные граждане, дети, персонал баз и кораблей. Если подойти к кому-нибудь вплотную, можно услышать фразу типа: «Смотри, куда идешь!», «Парао!» и т. д. или нервные крики типа «Не убивайте меня!!! Не убивайте!!! Не делайте мне больно!!! Не стреляйте!!! Я свой, советский...».

Я как-то пристрелил одну враную тетку возле какого-то отеля, так из двери высочил какой-то



Зажурить не пойдете?

мужик и с криком «Умри, убийца!!!» разнес мне голову из шотгана. Очень невежливо.

Нам предоставят довольно стандартный для 3D-шутера арсенал:

1. **Tanto** — это просто нож, им удобно развез что шишки ломать да трупы препарировать. Способствует расширению ваших познаний в таком ответственном деле, как вывешивание и токсидермия.

2. **Pistols** — пара пистолетов, неплохо приспособленных. На этом их достоинства кончаются. Даже застрелиться нельзя.

3. **Shotgun** — мощная штука. Всем знакомая. Всеми любимая.

4. **Machine gun** — что-то похожее на «узи», милая игрушка, при условии, что патроны у вас от пузы.

5. **Assault rifle** — штурмовая винтовка. Мой выбор (!!!), убивает быстро и без лишних разговоров. Снайперский пришел в комплекте.

6. **Energy grenades** — плоские энергетическими гранатами. Шутка банальная, как танк.

7. **Kato grenades** — летуны Като-гранатами.

Не знаю, кто этот Като, но взрыв такой же, как у Spider, р-р-раз и готово.

8. **Tow** — это такая японская прибузда. У нас ее базуюк ключик.

Патроны в SHOGO просто так никогда не валяются, пополнить боеприпасы можно, только подбирая пушки убитых или находя их в ящиках. Особого недостатка, если не стрелять попусту, вы испытывать не будете.

Несколько раз вам попадутся противники на МСА, заводить их, особенно из Tow, вполне реально, правда, по вам будет достаточно одного попадания, чтобы появилось сообщение:

You were killed.
Фрагменты (уруны) сделаны несущими, ребята старались привнести какие-то изюминки и интересные нюансы. Например: видели ли вы в какой-нибудь игре 3D-action, в Single, перестрелку между двумя враждующими сторонами. Да еще «свои» раздутая нашему появлению, а то куда бы они без нас.

В общем, впечатлений от игры вагон, да что там вагон, на целый состав хватит!

ТД (тактико-технические данные)

Движок игры — собственная разработка Monolith. Трехмерность и скорость игры потрясут, и это не просто громкие слова. Не то чтобы



Наш парадный костюм в гараже.

SHOGO совершила революцию в мире 3D-игр и являет собой дар богов — нет, не успешно конкуррировать с любимой всеми (и я не исключение) произведениями Id Software вполне, я думаю, в состоянии. Это, естественно, сугубо мое мнение.

Графика на очень высоком уровне — это видно даже из скриншотов. Цветовая гамма не страдает серостью и мрачностью, но и не режет глаза чрезмерной шестастостью. Активные освещение тоже присутствует, только при наличии ускорителя (нас это не удивляет...). Свет фонарей и темные углы, вспышки ракетных

Taste the Difference!

- ◆ Поправить свое одряхлевшее здоровье можно несколькими способами. Браться можно заходить в виде белого шутка просто на улице. Иногда такие полезные прибамбасы после смерти заставляют вас убить противника или же они остаются после взрыва обычных гражданских машин (что в них делало Броня для МСА? Непонятно). Такие полны в гараже. Исправляются различные виды, от легковых до бензовозов и военных грузовиков. Забавно, что их можно передавать, собирая таким образом в кучки (со стороны похоже на игру маленького ребенка с «машинкой»).
- ◆ С энергией все аналогично, запасов выглядит, как стопки аккумуляторов. Но ее можно повысить и к другому: иногда, когда вы стреляете в кого-нибудь, получаете критические удары (critical hit), наносящие большой урон самоустраиванию противника. Это доставляет вам такое удовольствие, что уровень энергии у вас повышается (серийно, такого в шутерах я еще не встречал).
- ◆ По-апоки, так по-апоки! Разработчики не были бы последовательными, если бы упустили возможность сделать из робота трансформер. Естественно, ваш механический друг легко трансформируется. При нажатии клавиши «N» (это по умолчанию) он перестраивается в скоростной вариант — судно на воздушной (а может, и на антигравитационной, кто их знает) подушке. Можно с ветерком погонять для души, но стрелять — увы! — не получится.
- Робот неплохо прыгает для его размеров. Прыжки можно совершать двух видов: обычный и усиленный. С помощью усиленного можно запрыгивать на крыши не очень высоких зданий и вообще куда в голову взбретет. С этим советую поосторожнее. Я имею в виду голову...



Чта-та в его взгляде мне не нравится...



Чта эти двое а себе возмизнют?

Taste the Difference!

В вашем распоряжении неплохой набор оружия. Всего их восемь. В разных ситуациях могут понадобиться пушки разного способа действия.

Вот они какие:

► **Energy Baton** — Ну батон, он и есть батон. Что-то вроде энергетической дубинки. Применять стоит, если применить больше нечего. Просто носится в кармане кого ни поведи по головам, если такие имеются.

► **Pulse rifle** — винтовка, стреляющая энергетическими разрядами, хороша для отстрела солдат и предупредительных выстрелов. В голову, естественно.

► **Laser cannon** — лазерная пушка, неплохое оружие на все случаи жизни (не личной, конечно, а самой что ни на есть общественной).

► **Spider** — кидается страшными бомбами. Очень медленно летит, зато очень эффективно взрывается. Если где встретили толпу нагло ухаживающих вражин, смело добивайте их Spider'a — толпа превратится в свалку металлолома. Бомбы «прилипают» к стенам и противнику. Вот тут разработчики ближаются. Представьте, как здорово сиделось бы в этих иллуках, если бы имели infinite, конечно — щупальца и умели с чужаками скатываться с вертикальных поверхностей. Тогда ведь японское изобретение. А то еще бомба-тамагоuchi...

► **Bullet gun** — выстреливает сразу четырем ракеты, красиво летящими по кривым, притягательным траекториям. Мощно. Зрелищно. Очень эффективно. Особенно в воспитательных целях.

► **Sniper rifle** — ммм она очень, симпатична. Не счесть, сколько убийств сила компьютерно высокой скоростью и точностью стрельбы. Я получил кучу удовольствия от стрельбы издалека с использованием zoom mode (оптический прицел), который включается и отключается нажатием клавиши B. При выведении окурков в голову многие рецидивисты сконфузили помпозит сразу, некоторым требуется контрольный выстрел.

► **Juggernaut** — вот это то, что называют пушкой. Разрывной снаряд в момент оказывается в обиходных целях. До свидания, родная, прощай, крокодил, не забывай тысячу.

► **Shredder** — многоствольная пушка, лучше всего помогает расчистить дорожку. Помните, как в «Хищнике», со Шварцегелером? Главное, не дергать без остановки, и вы гарантированный пример любого конкурса канадских лесорубов.

двигателей, короткие ослепления при взрывах, тоже радующих глаз, кровь, растекающаяся по полу, и другие не менее интересные графические штуки — все это, конечно, не малые плюсы к репутации Monolith Productions.

Есть, разумеется, и недостатки (или недоработки), я уже говорил о некоторых из них, но есть и еще. Например, отсутствие места, где вода не доходит до стены и просто «обрушивается». Не помешало бы добавить разнообразных видов солдат и мирных жителей. Эти жители вообще почти все одинаковые, есть мужчины, женщины, даже дети, но все они братья, все они сестры.

В помещениях много всякого добра, пригодного для уничтожения. От стекол в окнах до автоматов по продаже воды с ширмом. Иногда было приятно выместить энергию на зачистке парочки комнат от всяческого мусора типа компьютеров на столах, да и самих столов вместе с остальной мебелью. Интересно, когда же в таких играх появится возможность крушить



Готовясь к смерти, механическое носоконие!

или хотя бы немного ломать стены без проблем для прохождения уровней? А то возьмет так смекалистый геймер и прорубит себе проход туда, куда обычным путем нужно с риском для жизни пробираться через гору врагов. Здесь нужен какой-то другой подход к созданию карт. Широкий, как душа японца.

Будем ждать...

Звук в SHOGU ничем особенным меня не порадовал. Неплохой — вот и все. Нормальные голоса людей, нормальные звуки взрывов и палбы, музыка незапоминающаяся. Музыка вообще ни в какое сравнение не идет с запыльными треками для того же Quake 2!



Четыре трупы возле тонко дополняющей утробы пейзаж!



Крутая разборка под девизом «убей меня, а я тебя».



Самое время посидеть в баре!

Может, это издержки стиля? Это дело авторов, а оценят их или нет — вопрос времени.

Компьютер хорошо, а две головы лучше, или Кроткий кур: multiplayer

Многопользовательский режим есть. Поддерживает протокол TCP/IP, последовательное соединение и модемная связь. Организован он неплохо. Выбираете MCA, его цвет. Выставляете flag и timeout или что-то одно, дальше вносите в список, какие карты будете использовать, жмете кнопку Finish и вперед! Карты есть как для режима MCA, так и для «на своих двоих». Играть в cooperative возможности нет. Только deathmatch. Для тех, кто не знает, что это, объясню. Deathmatch — это вид многопользовательской игры, в которой принимают участие несколько соперников, убивают друг друга, каждый сам за себя или по-всякому делится на команды (teamplay). Рубиться в Deathmatch для большинства игроков намного интереснее, чем проходить Single. Deathmatch — это целая стилистика вместе с Capture the flag или Team fortress. (XIX-XXI...)

Cooperative — тоже вид многопользовательской игры с несколькими игроками, только игроки по сценарию, как в single player, с монстрами или как их там. В компании веселее. Так вот его здесь (в Shogou) нет.

Банан первенства в multiplayer крепко держит id Software и отдавать не собирается, здесь Monolith'у пока ловить нечего. Может, я их недооцениваю?

Постскриптум и префектум

Игра, безусловно, достойна всеобщего внимания любителей этого жанра. Да и остальным не плохо бы попробовать (с целью приобщения). Я ее прошел несколько раз, доводя до разных концовок. Потрагид неделю, допоздна просиживая за экраном монитора и, естественно, не высыпаясь. Впечатления сохранились самые приятные. Осталось пожелать компании Monolith Productions творческих успехов и хороших композиторов для последующих творений. Выше зная японского гейма!

Смогут ли Monolith প্রতিপত্তিহীনতা-চৌনিভূত গোহাঙ্গিহীনতা к выходу Quake III Arena? Победует имеется.

zax



QUANTUM ПРЕДСТАВЛЯЕТ: FIREBALL EX BIGFOOT TS



С СИСТЕМОЙ ЗАЩИТЫ ОТ УДАРОВ SPSTM

Quantum Bigfoot™ TS

6.4Gb, 8.4Gb, 12.7Gb и 19.2Gb

Достигая емкости 19,2 Гбайт, семейство жестких дисков Quantum Bigfoot TS обеспечивает наибольшую емкость и лучшее соотношение «цена/качество» для хранения информации в настольных персональных систем.

Интерфейс Ultra ATA со скоростью передачи данных до 33 Мбайт/с, позволяет достигнуть максимальной производительности в новейших мультимедиа-, видео- и MMX-приложениях. Для максимальной безопасности в жестких дисках Quantum Bigfoot TS используется новая технология компании Quantum — Shock Protection System.



Quantum Fireball™ EX

5.1Gb, 6.4Gb, 10.2, и 12.7Gb

Новые жесткие диски Quantum Fireball EX еще раз подтвердили, что марка Fireball остается стандартом в хранении данных для настольных персональных систем. Благодаря усовершенствованиям всех параметров диски Quantum Fireball EX увеличили производительность, расширили емкость и снова улучшили свою выдающуюся надежность. Они на 12% быстрее, чем предыдущее поколение, имеют новый RISC-микропроцессор, новую скорость внутренних данных - 162 Мб/с и буфер 512 Кб, который вдвое больше, чем у большинство конкурирующих дисков.

Quantum Fireball EX также оснащен революционно новой технологией компании Quantum — Shock Protection System, которая, защищая все критические точки потенциальных неисправностей, устраняет одну из главных причин отказов жестких дисков — неправильное обращение в процессе эксплуатации.



Жесткий диск с системой SPS™

- Головка и держатель в покое на поверхности диска
- Удар протискивает головку от поверхности диска
- Головка отрывается от поверхности диска и «блуждает» над ней
- Диск перестает вращаться, частота

Жесткий диск с системой SPS™

- Головка находится в покое на поверхности диска
- Удар протискивает головку от поверхности диска
- Головка отрывается от поверхности диска и «блуждает» над ней
- Диск продолжает вращаться, частота
- Без и помех, отключен, интерпретирован

Quantum®

Давай оставим этот мир

Иллюстратор: А.



максимально серьезно, поскольку ваш герой будет носить его всю свою жизнь.

Assassin — Убийца;
Bard — Бард;
Blacksmith — Кузнец;
Bowyer — Лучник;
Healer — Лекарь;
Ranger — Рейнджер;
Shepherd — Пастух;
Thief — Вор;
Tinker — Тудильщик;
Trader — Торговец;
Warrior — Воин;
Wizard — Волшебник.

Выбор умений

Независимо оттого, выбрали ли шаблон или же задано вручную, следующий шаг — выбор начальных умений.

Умение, которому вы отдаете предпочтение, определяет название, показываемое в Character Window. Специализацию трех основных умений персонажа проводит взаимосвязанную и взаимодополняющую. Например, для лучника хорошо бы овладеть Bowcraft/Fletching (Изготовление луков и стрел) и Lumberjacking (Рубка деревьев). Как только Вас устроит выбор, нажмите Next для продолжения.

А что дальше?

Вы определились с именем и профессией, теперь необходимо задать пол и внешний вид героя. Кнопкой Gender меняется пол, кнопка Hair Style дает выбор прически, Facial Hair — выбор бороды и усов. Под этими кнопками

Вот и этому друку
лучше в начале игры
не ходить...

находится система ползунок, дающих возможность выбрать цвет кожи, волос и бороды.

Разобравшись с внешним видом героя, нажимайте Continue для определения стартового положения героя в игре. Стартовое расположение. Представьте себе, что Ваше стартовое расположение не место, в котором Вы появляетесь в мире UO, а родной город вашего героя — место, где он провел свое детство и юность. У городов начального выбора различные преимущества для различных видов героев. Шахтера может ждать процветание в Minox, а плотник мог бы преуспеть в Yew или другой лесистой области. На мой взгляд, ничего универсальнее Britain нет.

Следующие города доступны в качестве точек входа в игру:

Britain,
The North Side Inn,
Wayfarer's Inn,
The Salty Dog Tavern,
Sweet Dreams Inn,
Blue Boar Tavern,
Cat's Lair Tavern,
Yew.

На планете Земля есть параллельный мир. Это достоверный факт. И с каждым днем все больше людей уходит в этот мир, чтобы поселить себя самой Большой игре. Игра эта настолько МЕГА, что попавший в нее хоть раз останется в ней навсегда, если не на всю жизнь. Население мира под названием Ultima Online составляет уже более ста тысяч человек. Чтобы присоединиться к ним, достаточно приобрести диск с игрой Ultima Online и подключиться к серверу. И еще оплачивать игровое время. Этим материалом мы начинаем небольшую экскурсию по Британию, в которой и живут аватары Ультивы. Итак, давний оставим этот мир, в котором не осталось места романтике и подвига. Вперед, в Британию!

Создание героя

На первый взгляд процесс создания героя довольно сложен. Здесь приведены советы, как правильно создать героя. По имени Вашего героя у игроков создается первое впечатление о персонаже (и о Вас). Поэтому отнеситесь к выбору имени героя

Боллы умений

Вы начинаете с 65 боллами, распределенными между Силой, Ловкостью и Интеллектом. Минимум — 10, максимум — 45. Вы можете разделить очки между атрибутами по своему усмотрению, передвигая ползунок, или выбрать готовый шаблон с готовыми значениями атрибутов и умений. Но даже если вы выбираете готовый шаблон, все равно можно редактировать атрибуты по своему усмотрению.

Шаблоны

Преимущество шаблонов в том, что можно создать персонажа быстро. Недостаток: игроки не знают, что они получат в результате. То, что кажется на первый взгляд прекрасной ролевой профессией для персонажа, может оказаться тормозом для дальнейшего развития. Не стесняйтесь выбирать профессию из шаблонов и изменять атрибуты по своему предпочтению. Если хочется стать, например, сильным пастухом, достаточно просто передвинуть ползунок Силы. Список возможных шаблонов: Alchemist — Алхимик; Animal handler — Укротитель животных;



Enpath abbey,
The Sturdy Bow,
The Jolly Baker,
Minoc,
The Barnacle Tavern,
The Old Miner's Supplies,
Town Hall,
The Forgerie,
The Survival Shop,
Housinglow,
Student Hostel,
The Scholar's Inn,
The Lycaenum,
The Scholar's Goods,
Jhelom,
Jhelom Town Hall,
Deadly Intentions,
The Horse's Head,
Trinick,
Meeting Hall,
Traveller's Inn,
Paladin's Hall,
The Keg and Anchor,
The Rusty Anchor,
Magainia,
The Stag and Lion,
Great Hens Tavern,
Baker's Dozen,
Vesper,
The Ironwood Inn,
Vesper Youth Hostel,
The Magician's Friend.



Здесь разводят всякую похоть.

препятствий. Поместите курсор туда, куда хотите идти, и два раза щелкните правой кнопкой. Компьютер вычислит наиболее короткий путь к этому месту, обходя такие простые препятствия, как углы, стол и т. д. В этом режиме нельзя проходить через закрытую дверь.

Как только местоположение выбрано, нажмите Done и вперед, в Британию!

Основные принципы взаимодействия с миром UO

Как заставить персонажа ходить, говорить, есть и спать. Как взаимодействовать с миром UO

Первые шаги при первом появлении в Britannia

Ваш первоначальный запас вещей будет состоять из рубашки, брюк или юбки (в зависимости от пола вашего героя), а также рюкзака и базового набора оружия и оборудования в зависимости от ваших начальных умений. Как правило, эти вещи не имеют никакой ценности ни для кого в игре.

Попав в UO, сначала попробуйте походить, изучить Character Window, попрактиковаться в подборе и перемещении предметов.

Открытие дверей

Прежде чем вы сможете пройти через дверь, надо открыть ее. Чтобы открыть дверь, дважды щелкните на ней левой кнопкой мыши. Если дверь заперта, игра сообщит об этом.

Перемещение Pathfinding

Pathfinding — опция движения, которая позволяет компьютеру вести героя, упрощая перемещение и обход простых



Предопределенное движение

Для быстрого непрерывного перемещения установите мышкой курсор в желаемом направлении и упрости правую кнопку мыши. Для изменения направления движения, не отпуская кнопку мыши, просто переместите курсор.

Перемещение при помощи клавиатуры

Можно передвигаться с помощью клавиатуры. На малой цифровой клавиатуре просто нажимайте соответствующие клавиши.

Бег

Во время продолжительного движения можно бежать. Чем дальше курсор, тем быстрее вы двигаетесь. Чтобы еще быстрее, держите курсор возле героя, чтобы мчаться на пределе возможного, уведите курсор на край экрана.

Следование

Удерживая ALT, щелкните левой кнопкой на том персонаже, за которым хотите следовать. Обратите внимание, если вы отстанете от него слишком далеко (из-за рельефа, кустов и т. п.), режим следования прекратится. Чтобы прекратить следование, удерживая ALT, щелкните на себе левой кнопкой.

Карта

Время от времени вам понадобится видеть полную перспективу, чем тут, которую можно увидеть на одном экране. Нажмите ALT-R, и в углу экрана появится карта. По-

вторные нажатия ALT-R масштабируют карту (об изменении этой комбинации клавиш можно прочитать в Микрораз).

Ознакомление с окружающим миром



Удобное и понятное управление вкупе с интересной игрой.

Город это безопасное место даже для начинающих игроков. Здесь нет монстров и диких животных.

Большинство NPC дружелюбны, а те из них, кто недружелюбен, не нападут на вас (исключая сильную провокацию). В то же время будьте осторожны — в городах полно воров, которые ждут случая попортиться в вашем рюкзаке. Если вор все-таки залез и пытается залезть в вашу сумку, НИ В КОЕМ случае не атакуйте его в городе. Страх не будет разбираться в моральных аспектах проблемы: вас умертвят быстро и безболезненно. И что самое обидное, все Ваши вещи достанутся игрокам, находящимся поблизости.

Внимание! Правило «Не убий» распространяется в городе даже на кроликов.

В мире UO всегда надо быть осторожным. Наиболее опасны не монстры, а люди. Если Вы в городе и кто-то нападает на вас или пытается вас обокрасть, Вы можете вызвать охранника. Наберите guard и нажмите ENTER (макрокоманда по умолчанию — ALT-G).

Примечание. Для того чтобы охранник связал вора, Вы мало-мало половорезать его (нора) в краже, вы должны поймать вора в МОМЕНТ совершения кражи. Вне города большинство людей и существ, которых Вы встретите, будут настроены враждебно по отношению к вам. Другие PC вне города могут быть дружелюбны или агрессивны (если они агрессивны, то нет никакого способа остановить их за

исключением ваших собственных боевых навыков и умений ваших компаньонов).

Помните три вещи, отправляясь за горой в первый раз:

1. Вы, вероятнее всего, умрете...
2. Это — нормально. Так будет и будет со всеми.
3. Ноги — Ваш единственный надежный союзник. Начинающий игрок один в лесу должен бороться ВСЕГО.

После смерти вы можете восстановиться. Конечно, вас соштрафуют — вы потеряете свой stat (вещи или часть skill (умение)). Для того чтобы не потерять свои вещи после смерти, путешествуйте с каком-нибудь другим игроком, который после Вашей смерти возьмет ваши вещи и отдаст их Вам, когда вы возродитесь.

См. Воскрешение персонажа.

Если Вы путешествуете и с вами нет никаких других PC, вы всегда можете купить собаку или нанять наемника NPC. В любом случае компаньон вам не повредит и останется с вами наедине, охраняя их, пока вы мертвы. Но нет ничего более приятного, чем хороший друг — PC.

NPC

В разговоре с NPC бессмысленно использовать сложные предложения. Однако заканчивайте предложения правильным знаком препинания, это поможет избежать недоразумений. Можно спросить их, чем они занимаются (опасается тех, что дает на этот вопрос уклончивый ответ), об окружающей местности, о любых слухах и новостях, что они знают о других NPC. Часто у NPC бывают довольно специфические потребности, например пекарю нужна пшеница, чтобы сделать муку. Оне с удовольствием расскажут, что им нужно и хорошо заплатят, если сможете помочь им.

Список полезных вопросов при разговоре с NPC:

Where am I? (Где я?)
What time is it? (Сколько времени?)
Where is...? (Где...?)
How are you? (Как ты?)
What do you need? (Что вам надо?)
Have you heard any rumors? (Что слышно?)
What's the latest news? (Какие новости?)

What is there to do around here? (Что происходит?)

Anything interesting going on around here? (Здесь есть что-нибудь интересное?)

Продавцы с удовольствием отвечают на



запросы по покупке/продаже товаров, просьбы рассказать о товарах. За деталями можно обратиться к **Покупке и продаже**. Ваша Репутация также влияет на отношение продавцов. У продавцов могут быть разные нравы. Может быть, если вы стоите слишком близко к ним, они потребуют отойти.

Общение с другими игроками

Приобретение друзей

Самой важной задачей перед выходом из города является приобретение друзей, потому что:

1. Самое лучшее в игре, в которую играют тысячи людей, это возможность общаться с ними.
2. Когда придет время путешествовать, лучше идите в компании.

Помните, что игроки — люди со своими чувствами, мнениями и свободой выбора. А это означает:

1. Будьте дружелюбны. Помните, что большинство игроков счастливы вас.
2. Не будьте назойливы, ничего не требуйте. Никто вам ничего не должен. Помогает ли кто-то вам, зависит только от вас. Если позволите, кто-нибудь может помочь с актировкой на первое время. Однако вряд ли кто-то захочет иметь дело с нытиком или наглым просителем.
3. Не доверяйте коду попола. Далеко не все, что вам скажут, будет от чистого сердца. Не ходите с неизвестными игроками в уединенные места за пределами города — это может плохо закончиться.
4. Не скройте с ума по пустякам. Если вас надули, ограбили, не принимайте близко к сердцу. Это всего лишь игра. Нарацивайте мастерство и не дайте надуть себя в следующий раз. (Хотя, если захочется отомстить, почему бы и нет?) Если кто-то сильно напосадовал вас, просто игнорируйте его (см. **Руководство**, как это сделать).

И посидевайте. Всегда можно найти игроков, которым хочется пообщаться. Говорите с ними, можете быть, найдете хорошего товарища для странствий. Люди — истинная ценность и основа этого мира.

Связь на дальнем расстоянии

В самой игре нет способа общаться на дальних расстояниях, кроме как с помощью Кристаллов связи. Однако можно заставить игру преду-

преждать, когда ваш друг заходит в игру.

См. Кристаллы связи.
См. Друзья.

Доски объявлений в тавернах

Каждая таверна имеет доску объявлений, где можно оставить сообщения для других игроков.

На доске объявлений выведен список текущих сообщений, объединенных одной темой. Вы можете начать новую тему (использование кнопки Post Message на основной доске) или ответить на существующую.

Автоматически на доску объявлений заносится информация об убийствах игроками друг друга, информация о возможностях развиваться в приключениях и зарабатывать денег.

Приключения

Есть несколько способов получить задание на приключение.

Иногда NPC могут попросить вас об услуге. Может быть, очень простой, может, очень сложной (и не всегда морально правильной). Помните, что согласие убить кого-нибудь отрицательно влияет на репутацию.

Также смотрите доски объявлений: предложения работы, покупки деталей и т. п. Можно пойти на охоту тому главному, который захочет слезить в пещеры или заторковать невесту на свадьбу в дальний город, или освободить пленника из заточения злых магов.

Есть также приключения, которые можно организовать самому себе. Множество NPC делаются сведениями о магических артефактах, кратко описывая, где они находятся. Чтобы NPC поделился сведениями, дайте ему что-нибудь.

У NPC множество потребностей и желаний. Он может быть страшно голоден или может сильно в чем-то нуждаться. Спросите у него «how are you» или «what do you need» и, вероятно, получите задание.

В приключениях, где нужно достать что-то для NPC (даже если это чья-то голова), приключение считается успешным, когда вы отдадите предмет NPC.

В приключениях, где надо провести NPC в какое-то место, он лишь следует за вами. Когда доберетесь до места, он сам это поймет и вознаградит вас.

Обращение с предметами

Как получить сведения о предмете, поднять его

Щелчок на предмете даст информацию о нем (заметьте, в этом Руководстве «двойной щелчок» или «двойной щелчок» означает щелчки левой или правой мыши).

«Правый щелчок» или «правый двойной щелчок» означает щелчки правой кнопкой мыши). Чтобы поднять предмет (поинтовое дело, если это возможно), просто щелкните на предмете и не отпускайте кнопку. Сейчас предмет в ваших руках. Чтобы положить его в сумку, перенесите его на своего героя или на изображение рюкзака и отпустите.

Так как некоторые предметы в игре весьма малы, может быть, трудно точно их захватить. При наведении курсора на предмет предмет подсвечивается желтым. В этот момент можно брать именно этот предмет.

Использование предметов

Чтобы использовать предмет дважды, щелкните на нем. Например, после двойного щелчка книга откроется, и ее можно читать. Иногда необходимо использовать один предмет на другом. К примеру, использование привки на шерсть дает привку. В этом случае надо сделать двойной щелчок на шерсти, а затем щелкнуть на предмете, который надо использовать, — привке. Если вашего умения портного хватит, шерсть превратится в пряжу. Каждый раз, когда попытаетесь использовать предмет, который требует многоступенчатой обработки, игра проинформирует о следующем шаге.

Сбрасывание предметов

В любой момент можно избавиться от предмета из своего багажа, выкинув его почти в любую точку экрана (если попытаться выкинуть предмет туда, куда его бросить нельзя, раздастся звук «ошибки»). Сброшенный предмет будет лежать на месте, пока кто-нибудь не подберет его. Как правило, выброшенные предметы не залеживаются. Не только игроки — люди интересуются такими предметами, но и NPC, когда дадут задание.



Еще один «ответственный» товарищ, который совсем не друг...

Окно свойств персонажа (Character window)

Вся информация о персонаже так же, как и игровые настройки, выдана в этом окне. Чтобы открыть его, дважды щелкните на персонаже.

Одежда/Доспехи/Оружие

Окно персонажа показывает его увеличенное изображение, включая одежду, доспехи (они, кстати, могут быть уже смонтированы) и оружие в руках героя. Щелкните на любом предмете для получения дополнительной информации о нем.

Чтобы сменить оружие или предмет обмундирования, просто перетащите его мышкой в рюкзак или на землю, затем возьмите новый предмет, перетащите мышкой на соответствующую часть фигуры персонажа и отпустите.

Рюкзак

Большинство ваших вещей (золото, книги заклинаний и т. д.) носится в рюкзаке. Совсем не стоит набиваться от этого предмета заклинаний. Иначе не сможете носить золото, еду, лекарства и т. п. Дважды щелкните в Окне персонажа справа внизу на изображении рюкзака, откроется развернутое изображение рюкзака со всеми предметами в нем. Предметы теперь можно вытаскивать из рюкзака.



Заклинания

Рюкзак особенно важен для волшебников потому, что для магии жизненно необходимы компоненты из рюкзака.

Во-первых, как правило, книга заклинаний находится в рюкзаке. Чтобы прочесть заклинание, откройте рюкзак, откройте книгу и подсветите заклинание, которое надо прочесть. Свитки с заклинаниями заклинаниями можно держать как в рюкзаке, так и в книге (Чтобы за-

писать записки в книгу, просто переписать его на книгу).

Во-вторых, в рюкзаке лежат рецензии для заклиний. При прочтении заклиний необходимые рецензии автоматически извлекаются из рюкзака. За дальнейшей информацией можно обратиться к Запискам.

Книга руководств

Слева от героя лежит эта книга. Она нужна лишь загрузить броузер на официальный сайт www.owo.com, не выходя из игры.

Вызов GM

Эта кнопка предназначена для вызова сотрудника технической поддержки Origin. Через несколько минут он появится. Пользуйтесь этой возможностью только в случае каких-то аварийных ситуаций. За дальнейшей информацией обратитесь к главе о GM.

Как зарабатывать деньги

Наиболее насущный вопрос в УО — как заработать миллион.

Заработок денег

Вам понадобятся деньги. Один из способов — торговать. Ищите и найдите предметы, которые можно продать (главное, искать), затем идите к торговцу, которому их можно продать. Если попытаетесь взять предмет, принадлежащий кому-то другому, игра запросит вас, уверены ли вы, что хотите стянуть его. Не пытайтесь воровать, если ваше воровское умение ниже среднего — врад ли переживете этот эксперимент.

В разговоре с торговцами и другими NPC можно выяснить, что им особенно необходимо. Будьте готовы потратить кучу времени на поиск. Помните, спрос и предложение — важная часть виртуальной экономики. Торговцы не будут туло покупать все, что им предлагают. Магазины могут заворачиваться, и пока товар не будет распродан, продавцы не будут покупать товар, которого в избытке. Более того, торговцы дают меньшую цену за тот товар, который у них в избытке. Не-

плохое маркетинговое исследование можно провести, сказав buy product. Вероятно, за те товары, которых мало, будет даваться хорошая цена.

Если рынок какого-то товара в городе перенасыщен, неплохо, на верное, поискать счастья в другом городе. Если чувствуете себя не готовым зайти себе вне города, попробуйте нанять более опытного игрока в качестве аскорта за долю товара.

Деньги в банке

Когда почувствуете, что носить с собой заработанные деньги тяжело или небезопасно, можно положить деньги в банк. У каждого гражданина, включая и нас, есть счет в банке (помните, за исключением того, когда у вас еще нет персонажей). Деньги, помещенные в банк на 100% застрахованы от порывов. Чтобы провести банковскую транзакцию, надо для начала найти банюшку NPC.

Вклад денег

Чтобы положить деньги на депозит, просто отдайте деньги банюшке.

Снятие денег

Для снятия денег со счета просто скажите withdraw \$\$\$ (\$\$\$ — цифровое значение суммы, снимаемой со счета, к примеру withdraw 100) банюшке. Деньги переместятся в рюкзак.

Автоматическое снятие денег

При крупной покупке на сумку 2000 и более (лом, корабль и т. п.) глумо или даже невозможно носить наличные с собой. Архитектор, корабельщик или другой торговец может снять деньги со счета, даже когда поблизости нет банюшки, при заключении сделки.

Проверка текущего баланса

Чтобы проверить состояние счета, скажите банюшке Statement или Balance, он скажет сумму.

Сейфы в банке

Скажите банк банюшке, он откроет ваш персональный сейф. Заметьте, в

Вы видите сразу характеристики своего сейфа, инвентаря и можете общаться с попутчиками.

сейфе держится ограниченное количество вещей. Золото в сейфе это тоже золото, что и на счету.

Покупки у продавцов

Чтобы что-то купить или продать, скажите buy, trade, shop, merchant или другое слово, связанное с торговлей. Это вызовет два окна с прокруткой. Окно слева показывает товары, которыми располагает, например, Ванесса, правое показывает покупателям корзину. Чтобы положить предмет в корзину, щелкните на нем два раза. Если хотите купить много предметов одного типа, нажмите на кнопку + и -, чтобы увеличить/уменьшить количество товара в корзине (или просто щелкните на товаре двойным щелчком). Для расчета с продавцом нажмите кнопку с галочкой. Если денег достаточно, то предметы окажутся в рюкзаке, а деньги автоматически снимутся. Если денег не хватает, игра выдает сообщение. Другой важный момент состоит в том, что продавец дает скидки членам своей гильдии. Обратитесь к Гильдиям за дополнительной информацией.

Продажа

Чтобы продать что-то Ванессе, скажите ей sell. Если ей ничего не нужно из ваших вещей, она так и скажет. В противоположном случае откроются два окна, но сейчас в левом окне покажутся ваши вещи, которые Ванесса хочет купить по выделенной цене. Дважды щелкните на предмете для продажи, он переместится в правое окно продаваемых предметов. Как только все предметы на продажу сгруппируются в правое окно, жмите галочку. Предметы исчезнут из рюкзака, но у вас появится адекватное количество денег.

Есть две причины, по которым Ванесса может отказаться делать покупку. Во-первых, у ней может просто не окажется нужной суммы, а во-вторых, ее магазин может быть уже затоплен этим видом предметов. В первом случае она начнет делать закупки, как только появится деньги, во втором — когда запасы этого товара будут проданы. Оба эти события периодически случаются автоматически, но и покупки игроков-людей также направляют положение дел.

Торговля с другими игроками

Чтобы (обменять) что-то с другим игроком захватите нужный предмет мышью и сбросьте на другого игрока. Откроется два окошка, одно — с вашим предложением, другое — с предложением вашего делового партнера. Для подтверждения обмена оба игрока должны нажать га-



лочку. Это гарантирует безопасность обмена. Если Дюк желает «махнуть» свою шпильку на ваши ботинки, он не может схватить ботинки и убежать, пока шпилька не окажется у вас.

К вопросу торговли отнеситесь мудро. ПРОВЕРЯЙТЕ, что вам предлагается, прежде, чем нажать ОК. Если продаете что-то за деньги, ждите, пока партнер не нажмет ОК первым.

Передача чего-либо

Дюк бесплатно действует также. Просто не ждите его предложения. Также передача денег расценивается как торговля, когда одна сторона предлагает товар, а другая — деньги.

В игре есть ограничение на расстояние, на котором располагаются игроки для проведения обмена. Если один из вас отойдет слишком далеко, обмен обмена прекратится, а предметы останутся у ваших хозяев.

Воровство

Есть несколько способов украсть что-то у ближнего своего. Скажем, вы пытаетесь стянуть что-то у мистера О'Стига. Используя Воровское искусство (Stealing skill), затем щелкните курсором на Стиге. Если все получится хорошо, то случайно выбранный предмет из рюкзака Стига окажется у вас.

Если же вам нужно что-то определенное, дважды щелкните на нем, откроется окно персонажа вашей жертвы. Дважды щелкните на его рюкзаке. В этот момент игра превратит Воровское искусство вашего персонажа на предмет способности залезть в эту сумку и не попасться. Если вас поймут за руку, то Стиг атакует вас или позовет стражу, или предпримет какое-то другое адекватное действие. Если же повезет, то вы со своего рюкзака что-то из его багажа, можно захватить его рюкзак правым щелчком без всякого риска для себя. Когда его рюкзак спокойно открыт, можно попробовать использовать Воровское искусство и переместить его имущество в свой рюкзак. Если предмет успешно переместится к вам, преступление можно считать успешным.

За дальнейшей информацией обратитесь к Списку искусств.

(Продолжение следует)



Юрий Мнемозов

ЭСТЕТИКА

КАНИИБАЛИЗМА

Heart of Darkness



Вот он какой, сбитый с ног Энди. И на теленку уродном...



Другая у Энди тоже имеется. Но не обольщайтесь, играяй науруки на них практически не возможно. Так что единственный НАСТОЯЩИЙ друг мальчика — вы.

Мальчик был лет двенадцати, не слишком большой для своего возраста, но и не слишком маленький, рубашка-шорты-бейсболка-кеды, все как положено. Правда, поверх бейсболки — металлический шлем с диодной оптикой системы, а в мальчишеских руках — электрическое ружье, прототип того самого, намозолившего страницы и экраны бластера. Звали мальчика Энди.

Путь его был труден: изобиловал горными кручами и отвесами скал, и детские черты лица Энди, будто чужеродная маска, покрывала печать отчаянной решимости.

Скальный карниз, по которому он шел, перерезала широкая трещина. Мальчишка подогнул, заглянул через край и отпрянул, а бездна, по ту сторону трещины, тоже отпрянула, скрылась из поля зрения, но все еще была там, подстерегая и маня мрачной пустотой затягивающего до времени эха. Она ждала, и Энди знал: она ждала ЕГО! «Только не смотреть, главное — не смотреть вниз», — мысль накрепко засела в голове и крутилась там, как виниловая пластинка на старом проигрывателе, записанная и давя вьюченная наизусть. Мальчик оттолк отшел еще на пару шагов, прикинул расстояние до противо-

положного края, разбежался и, отчаянно сжимая руками ружье, прыгнул. Ноги не подвели, трещина мелькнула, пустота из нее равновесия вслед за Энди, беззвучно целкнула вслед каменным челестью и снова затаилась внизу, до СЛЕДУЮЩЕГО раза.

Прекисловитый радости, Энди просто не успел загорючить. Из глубокой тени вперед выскочила черная, тельно же порожденная тварь, похожая на огромную обезьяну. С меркшим чирканьем, в котором явственно прослушивался хохот голодного идиота, дорвавшись до миски, тварь схватила Энди могучими руками, взметнула его к небу, незначительным напряжением мышц разрывая позвоночник мальчика, как перепревшую палку, и единым движением заплеснула его в пасть. Глотка сократилась, довершая перемалывание детских костей, и Энди куском мяса плеснулся на дно огромного желудка. Впрочем, не такого уж и огромного: из пасти твари все еще торчала нога, обутая в маленькую красную кеду. Тварь это, похоже, не беспокоило: позже дождется, спешить некуда. Энди погиб. В тридцать четвертый раз...

Такая вот безрадостная картина. А что будет, если и собуду вам: что я рассказываю вам, КРАСИВО? Нет, я — отнюдь не маньяк-детоубийца. Я — нормальный (по большей мере) человек, неплохой (как мне кажется) отец и любящий (не верь, милая, все — наговор...) муж. Но ведь действительно — красиво!

Ладно, не буду, как говорят великие жители великого южного города, пудрить вам мозги и раскосолю. Речь шла об игре (как неожиданно и поверу!) от Amating Studio/Infogrames «Heart of Darkness» (по-нашему — «Сердце Тьмы»). Идея игрушки — муль-

тлшной платформенной аркады — абсолютно новая, я бы даже сказал — одна из самых старых в мире компьютерных игр идей.

Какие у вас ассоциации с платформенными аркадами? У меня — это давно вышедший на антресолях Спектрум, там же пребывающий Денди, Вспал на Х1шке и незабвенный Danfegores Dave. Все это из лет далеких и почти забытых. Из более современного — жутко неудобные и до обращения адаптированные к детской аудитории подологи диснеевского детидца — плоские мультики о зверушках и Аладдине. Да, чуть не забыл о великом и допотопном Prince of Persia и убого-технократическом Crusader. Да что там говорить, даже великий Дюк Нухем (не боюсь, не достигнет...) вышел из аркад. Вот именно, что вышел. Вот и я пребывал в блаженной уверенности, что ВЫШЕЛ из того возраста, когда мне ЭТО было интересно.

Вышел вместе с моим компьютером, неизмеримо похорошевшим с тех простеньких времен. Ошибся. И спала Bory! Heart of Darkness я ставил больше из здоровья скепсиса, чем из любви к игре. Кто-то мне сказал, что вышла ХОРОШАЯ аркада. Я, естественно, не поверил, и подготовил Вин-Ворда для разгромного негодования, засетили. И (да простят меня любители литературной речи) обидел.

Без ложной скромности скажу, что в игрушки я — человек достаточно искусственный. Да, в силу природного любопытства, финансовых возможностей и места работы, играл я, если не слишком, то очень много. И повидал я всякого. Но такое...

Несколько минут, вентилируя язык потоками восходящего от батареи воздуха, я сидел и заворуженно пялился на экран. А на экране творилось волшебство. Да, сегодня многие игрушки предвзя-

ются вступительными роликами. Здесь каждый разработчик трудится кто во что горазд, иной раз перепрыгивая через собственные

го и действительно попадает в беду. Причем в такую, что без вашего участия ему никак не обойтись. Отсюда — жесткая мотива-

ция заставить за игрушку вплотную и пройти ее до конца. До победного, естественно, ведь иной концовки, как и в любой аркаде, попросту не предусмотрено... Более того, анимированные вставки будут сопровождать вас в течение всей игры, проводя вас, подобно нити девицы Ариадны, по всем сюжетным поворотам, а там их предостаточно. И все без исключения мультики настолько органично вписаны в игру, что иногда о неинтерактивном режиме узнаешь, только когда Энди вдруг перестает повиноваться вашим командам. Итак, вы играете. И вот здесь, в самом процессе игры, и запрятана основная причина. Поймите меня правильно: в игровых приложениях Энди, симпатичному мальчику лет двенадцати, в силу обстоятельности жанра множество раз придется погибнуть. Энди будет срываться со скал, будет множество раз пожен разнообразными мерзкими тварями, изодран в труху, да и просто раздавлен. И все это — красиво...

Да-да, и вовсе не оговорился, действительно красиво. Хотите узнать механизм производства подобных ужасов красивыми?

Внимайте. Возьмите обыкновенного ребенка, поместите его в нереальную мультипликационную среду и губите его сколько душе угодно. Но делайте это с любовью. С любовью и с большим количеством юмора. Пусть все чудовища, запланированные вами для встречи с героем, будут иногда ужасны, иногда омерзительны, всегда смертельно опасны и всегда чудовищно смешны. И пусть у вас всегда будет возможность их победить. И пусть эта мультипликация среда балансирует на грани реального и нереального, так, как это с нами происходит во сне.

И тогда из-под ваших рук, если, конечно, вы обладаете необходимым уровнем таланта, выйдет нечто, достойное Hall of Darkness. И действительно, все смерти мальчика в данной конкретной игре, без всякого сомнения, великолены. И если поздравляю, вы тварь обладает неким подобием лица, то выражение счастья на этом «лице» с лихвой окупает неизбежность повторной с гадюкой встречи. Да-да, жутковатые убийства ребенка не несут в себе никакой смысловой нагрузки, кроме эстетической. Если Энди погиб, его просто вернут кем-то издал, и придется проходить участок заново. Игра автосохранится довольно часто, и в принципе это не особо напрягает.

И смерть перестает быть смертью! И в этом — волшебство. Волшебство, тщательно вышеставное разработчиками. Смерть, скорее является предупреждением, что с вами могло бы случиться, если бы вам пришлось повторить подвиги вышедшего подпольного героя, и вы не были бы настолько же ловким и удачливым. Парадокс: никакого насилия при внешнем его избытке.

Так что, несмотря на изначальную кровопия, игра всевозрастная. Это не слишком большое преувеличение: как только вы научились тыкать руками в клавиши, смело можете доверить свою психику данному произведению искусства, вашему сознанию ничего не грозит. Только одно — вы научитесь с юмором оценивать все, что вас окружает или может окружать (если вы, конечно, еще не обладаете данной способностью). А это, можете смело мне поверить, — совсем не лишнее в нашем сложном и подчас не всегда реальном мире.



игровые достижения. Но что такое ролики? По определению — так, рекламная вставка, предназначенная для привлечения геймера, и в меньшей мере облегчающая ему понимание, о чем, собственно, в игре будет идти речь. Это мое личное мнение, но, как мне кажется, со мной соглашается многие. Однако на этот раз — все по-другому. Ролик, которым начинается Heart of Darkness — настоящий, потрясающий пример компьютерной мультипликации. Очень красивый, очень живой, действительно художественный. Не буду пересказывать вам его содержание, так как надеюсь, что вам еще удастся в Heart of Darkness поиграть. Скажу только, что если бы я был ответственным за проект, я бы, не колеблясь ни секунды, отдавал бы распоряжение дорисовать ролик еще чуть-чуть и с легким сердцем отправил бы его в кинотеатры. И, очень может быть, в конце концов получил бы Оскара. Достаточно того, что мультик в предельно наглядной форме подводит нас к действию, и, когда наступает пора нажимания кнопок, уже понятно, что и как мы будем делать и для чего, собственно говоря, мы, в лице Энди, забрались в этот странный, а иногда и страшный мир. И почему невозможно просто взять и отложить игрушку в сторону. Точнее, конечно можно, но вот чувствовать себя при этом хорошим человеком (не знаю, как вам, а мне ЭТО нравится) вам вряд-ли удастся. Как может нормальный человек бросить друга в беде? А за время проигрывания ролика Энди постепенно становится вам дру-



Школа для Энди — не самое веселое времяпрепровождение. Но это, как всегда.



Мир теней. Здесь вам предстоит красиво сражаться и красиво умирать.



Виктор — любимый пес Энди. С него-то все и началось.



Один из главных недругов Энди. Но, правда-ли, весьма симпатичен.

Кратенький репорт: сижу, работаю, слушаю Rainbow, счастлива. Уверен, вы тоже счастливы! Еще бы, ведь вы добрались, наконец, после долгих трудов и финансовых отчислений, до САМОГО ВАЖНОГО РАЗДЕЛА. Вот ведь, какое чудо происходит, я только вступление сочиняю, а вы его уже читаете. Время двинулось в лучшую сторону! И да будет так всегда!

«Обойма!» Раздел обзоров, реживов, описалов. Святая святых МегаГейма. Произнесите это слово вслух. Вслушайтесь! Вы слышите, как шепчут между собой пули? Пули — игры в ожидании подачи и выстреливания в мир раскасленными газами слов и предложений. Как сияют полированные гильзы журнальных страниц?

Откройте! Читайте! И пули полетят прямо в ваши сердца и головы! Современный Амур с пулеметом... Разброс — поль.

Да, игры здесь собраны разные. Да, мы не ставим им оценок, мы просто доносим до вас авторское отношение. Решать вам. Кто мы такие, чтобы оценивать чужой труд презренной цифирью? Мы уважаем вас и ваше мнение, и того же ожидаем от вас. А как же иначе? Да и потом, нам все-таки хочется, чтобы вы нас ЧИТАЛИ, а не просматривали плашки с процентами. Встречайте описаловы (концепция прилагается).

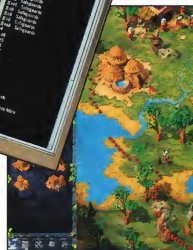
Юрий Травников

ОБОЙМА



Anno 1602
Quake II: Ground Zero
Half-Life
Hoyle Card

101: The 101st Airborne in Normandy
Chessmaster 6000
Creatures 2



КОНЦЕПЦИЯ

(Что есть описалово, чем оно отличается от описания, едят ли его и с чем)

Разве можно описать (в смысле «обрисовать», а не то, что некоторые особо одаренные могли бы подумать) компьютерную игру? Конечно можно, скажете вы и будете совершенно правы. Вот только нужно ли?

Вот я, скажем, с легкостью могу описать (ну не надо, не надо!) котлету. Читайте: «Коричневая штукавила выгнутлюй формы, с острым волжующим запахом. Часто — чесноку».

Прониклись? Вот это и есть оно, описание — удивительно описоная штука. Но если добавить сюда авторское отношение, да еще и объяснить историческое предназначение, а потом рассказать, что с этой котлетой нужно делать и как, вот тут и рождается новый жаир — «описалово». Как много звука в этом слове! И сока! Нет, конечно «Review» тоже сносно, но какое-то оно не наше. Напущенное какое-то. Это все равно что Билла

Гейтса — Bill'om Gates'om называть. Клево, но неестественно как-то. Нет! Не едят!



Classic Game

120

123

Madden NFL 99

Microsoft Combat Flight Simulator

130

Age of Empires: The Rise of Rome

132

90 FIFA 99

People's General

Grand Prix

Legends

Knights and Merchants

101 NHL 99

103 Settlers III

105 Space Bunnies Must Die





Стратегия стратегии рознь. Есть общепризнанные хиты, вроде X-COM или Jagged Alliance, а есть и жалкие их подобия. К сожалению, 101: The 101st Airborne in Normandy относится именно ко второй категории. Наиболее точным описанием данной игры станет бессмертная фраза, связанная небезизвестным политическим деятелем пару лет назад: «Думаю, как лучше, а получилось, как всегда». Empire Interactive задумала создать нечто эпохальное и не раз заливала в пресс-релизах о том, что ее детище будет обладать отличным геймплеем, потрясающей графикой и т. д. и т. п. Разумеется, иногда локти идут во благо, но в данном случае вопрос стоит иначе.

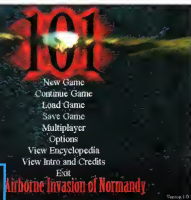
Паспорт

Жанр: тактическая стратегия
Разработчик: Empire Interactive
Издатель: Empire Interactive

URL: <http://www.empire-us.com>

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166/200 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
Multiplayer: Internet, LAN

Определенное сочетание мифов и единиц обычно приводит любое произведение к популярности: «101 долматинцы», «101 ночь».



А иногда на ум приходят другие ассоциации: 101-й километр, 101-й аэромарш...

101: The 101st Airborne in Normandy

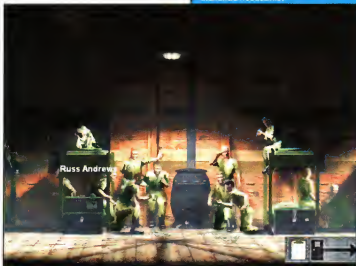
НЕ ДОЛМАТИНЦЫ МЫ...

Николай Барышников

D-Day, или Война по-американски

Как это ни странно, но наши союзники времен Второй мировой до сих пор считают, что фашистскую

Жизнь была сандвичем. Опыты, первая наша, удобства на улице. Никаких условий. Главное — желание победить.



Германию победили именно они: мол, высадка в Нормандии обеспечена немцам, и они были вынуждены сдать свои позиции. В общем, «Гип-гип, ура!» Америке и Великобритании. Ну, естественно, мы с вами, уважаемые читатели, в подобную чушь не верим, хотя ежемесячно сталкиваемся с новой порцией такой дребедени. Вот и 101 Airborne является очередной симуляцией американской мощи. Вам предстоит сыграть роль командира диверсионного отряда, который накануне высадки союзников забрасывают в тыл врага. Ваша задача достаточно проста: уничтожайте все, что плохо охраняется, устраивайте засады на обалдевающих от пива и колбасы бюргеров и сейте панику, чтобы враг слегка отвлёкся от побережья и не столь рьяно рассматривал берег сквозь прорези прицелов тяжелых пулеметов.

Воевать вы будете не в одиночку — с собой можно захватить

целое отделение, до восемнадцати бойцов. На стадии разработки авторы обещали, что любой солдат или офицер (всего их несколько десятков) будет обладать целым набором уникальных характеристик и умений. С одной стороны, они свое обещание сдержали, и действительно в 101 Airborne служит определенное количество человек, которые не только имеют разные лица и голоса, но и совершенно не похожи друг на друга по тактико-техническим параметрам. Как и в ролевых играх, «физичка» любого из ваших подопечных описывается несколькими характеристиками, причем солдаты почти что «одушевлены»: кто-то любит тихонько подкрадываться к часовому и перерезать ему горло ножиком, а кто-то обожает косить толпы врагов из станкового пулемета. Есть спецны по допросам, имеются подрывники и снайперы, без промаха стреляющие из всех видов оружия.

Но, с другой стороны, все эти дифференциации героев настолько условны, что во время боя практически и не проявляются. Специалист по рукопашному бою одинаково хорошо владеет и ножом, и базуккой, а бомбу установит практически любой. Плюс к этому достаточно весело наблюдать за тем, как матерый сержант-ветеран (с высокими характеристиками) сдается в плен после пары ответных выстрелов, а раненый новобранец оказывает героическое сопротивление, действуя по принципу «одна пуля — один труп».

В поход идешь? Не забудь компас!



После того как игрок выберет одну из предложенных миссий (скорее, это даже не одиночные задания, а целые кампании), он сможет просмотреть карту местности и определиться с маршрутом следования диверсантов. Несколько месяцев назад разработчики уверяли, что карты 101 Airborne не выдуманы художником, а являются топографически точным отображением различных уголков Нормандии. Не будучи специалистами по крупномасштабному картографированию Франции, не будем спорить, но определенные подозрения, что никакой азрофото съемки Empire Interactive не проводила, имеются.

Оперативные просторы делятся на приamoугольные лоскутки, на которых щедро разбросаны всякие кусты и деревья, иногда попадаются деревни (читай — вражеский штаб) и переправы (играем в партизан — «Махмуд, поджигай!»).

Как бы то ни было, перед прогулкой по зеленым просторам оккупированных территорий вам еще предстоит как следует экипировать подчиненных. На базе есть несколько зданий,

в которых и производится раздача слонов. Сначала стоит заглянуть на склад и набрать нужное количество парашютов, плащ-палаток, еды, касок и прочих предметов первой необходимости. В данную категорию попадают разнообразные мелочи типа компасов, карт, фонариков, перочинных ножей (дают некий бонус при обрезании строп парашюта) и личных вещей (сигарет Lucky Strike, жвачек и бранных принадлежностей), без которых мораль бойцов будет далеко не на высоте. Кроме того, есть оружейная, где и происходит выдача средств уничтожения. В эту категорию входит достаточно большое количество стрелкового оружия: пистолеты, винтовки, автоматы различных модификаций, гранаты, базуки, пулеметы, «адские машинки» и прочие смертоносные



предметы. Экипировать бойцов так, чтобы они могли выполнить поставленную задачу: если вам предстоит взорвать мост, не забудьте про бомбы, а если придется устраивать засаду на целую роту асесовцев, тащите со склада все пулеметы и щедро насыпьте гранаты в ранцы. Существует опция «автоматизация», в этом случае компьютер сам оденет и вооружит солдата, но доверять ему не стоит. Данная функция облегчает жизнь только при посещении местного хозблока, так как избавляет игрока от нудной процедуры набивания карманов шоколодом и противоязми. И никогда не используйте эту опцию при выборе оружия и его распределении. Вы очень удивитесь, когда узнаете, что взрывать мост нечем, у пулеметчика патронов в 3 очереди, а капитану даже винтовки не досталось, зато есть пистолет... без патронов.



Родственные солдатыские лица загорят о полной готовности доблестных американцев все-таки победить во II мировой войне. Без нас.



Попутного ветра...

После того как все подготовительные процедуры будут закончены, наступит момент отправки. Вы рассаживаете десантников по местам, собираете тюжи с «оборудованием» и отправляетесь в путь.

Следующее, что вы увидите, — окошко, сообщающее о результатах десантирования. Далеко не каждый сброс проходит нормально: кто-то может потеряться, кто-нибудь подстрелит в воздухе, ну а еще несколько бойцов обязательно приземлятся на деревья или вернутся при посадке. Иногда случаются и радостные события: изредка десантник сам кого-нибудь подстрелит и одним врагом будет меньше. Но обычно все бывает как раз наоборот, и из 18 бойцов благополучно доберутся лишь процентов семидесять.

Собственно игра начинается, как только бойцы обрежут стропы (это может занять несколько ходов) и смогут нормально передвигаться (с раскрытым парашютом за спиной они могут только лежать и стрелять).

Итак, дифференциация героев настолько условна, что во время боя практически и не проявляется. Специалист по рукопашному бою одинаково хорошо владеет и ножом, и базуккой, а бомбу установит практически любой.





Боеиспособность подразделения зависит от его достойного продвижения, а если орния откажет коикозом в помощи...

и приходится в каждое окошко и каждый кусь кидать по гравате (так, для профилактики). Тем не менее приривориться к близорукости бойца можно, главное — заставляя их тщательно исследовать все закоулки по три раза.

Нарекания вызывает и процедура передачи хода: противник начинает действовать не после того, как все ваши бойцы истратили action points, а постоянно «перебывает» ваш ход. Его тип может наступить практически в любое время — вот и получается самый настоящий салат вместо строгой очередности. Причем, перезагрузка в случае неудачи, геймер может добиться более благоприятного расклада: десантин открывает огонь первым вместо того, чтобы быть убитым.

В большинстве миссий вам еще очень долго придется


Какое все зеленое...

Графика 101 Airborne является ахиллесовой пятной этой игры. Ну как можно было выпускать такой продукт после заявлений о его феноменальных графических находках? Сравнивая 100 Airborne с Commandos просто смешно: несмотря на настойчивые требования в readme.txt об обязательном переключении в режим 24 бита и выше, смотрится 101 Airborne, просто как юродивый на паперти. Все какое-то серо-зелено-коричневое, деревья и кусты похожи на венники, а дома — на спичечные коробки. Более или менее на этом фоне смотрится анимация солдат: при ранении они падают, истекают кровью и подергиваются, но негативное впечатление не пропадает. Стоило ли так раскрашивать базу, вырисовывать оружие для энциклопедии,



если сама игра производит впечатление «гадкого утенка».

Звуковое оформление сделано на порядок выше, присутствует речь (фашисты общаются на своем «бюргерском»), звуки выстрелов сделаны просто «на ура», даже не хуже, чем в серии Close Combat. Музыка радует слух, а в то время как явно устаревшая графика режет глаз.

В итоге диагноз прост: идея хорошая, намерения благородные, но реализация нигде не годится. Есть игры, не обладающие роскошной графикой, но тем не менее увлекательные и интересные. В 100 Airborne играть настолько тяжело, что приходится себя заставлять (а вдруг через десять минут станет лень и пациент выдохнется). А нет, не дожидается, вот и приходится с горя рассматривать энциклопедию вооружений (весьма достойно оформленную). А жаль, ведь самое обидное — ожидаемая игра не оправдывает надежд. 

Геймплей отвечает всем стандартам тактических стратегий. У каждого бойца есть определенное число action points, которые расходуются на различные действия, коих в 101 Airborne весьма много: солдаты могут ходить, бегать, ползать, падать «рыбкой» на бегу, стрелять, драться врукопашную, кидать гранаты, обыскивать пленных и т. д. Всего около полутора десятка различных операций. Самая важная из них — осмотр местности. Можно подойти к вражескому боюшу в упор и не увидеть его, если не кликнуть на соответствующую иконку. В этом компоненте и заключается самый большой баг игры: иной раз заходящий в дом, в котором якобы нет никого, а потом оказывается, что буквально в паре метров стоят сразу трое немцев, причем один из них с пулеметом MG-34. У врага подобных проблем со зрением не возникает: он замечает ползущего десантника аж за целый экран и открывает по нему ураганный огонь. Вот



Графика 101 Airborne является ахиллесовой пятной этой игры. Ну как можно было выпускать такой продукт после заявлений о его феноменальных графических находках?

добираться до цели: часто приходится преодолевать пару дюжины доскутов, за которую поделена игровая карта. Самое неприятное, что на достаточно обширном участке местности может находиться всего один фашист. Вот и приходится целый час короткими перебежками преодолевать поле боя, чтобы поражаешь всего лишь пару секунд. Если врагов в данном секторе нет или они убиты, переход в соседний сектор осуществляется всего лишь парой щелчков мыши. Фактически настоящая игра с обилием палубы и морем крови начинается лишь через несколько часов изнурительных путешествий по слабо охраняемым квадратам. Правда, иногда можно нарваться на серьезный патруль, который вполне способен доставить вам немало неприятностей.

Массу неудобств доставляет и интерфейс: очень надоедает каждый раз кликать правой клавишей мыши и выбирать нужную иконку из списка, а «горячих» клавиш практически нет.

«ШХМАТНЫЙ вирус заразителен», — говорил Михаил Таль. Я вижу, как при слове «вирус» читатель хватается за вичестер, но все же рискну дать совет: новый «шахматный вирус» — Chessmaster 6000 — должен поселиться в компьютере каждого любителя шахмат.

Системные требования для такой прописки по нынешним временам скромные: P90, 16 Мбайт RAM, для игры в Internet'e — модем со скоростью 14.4 Кбайт/с.

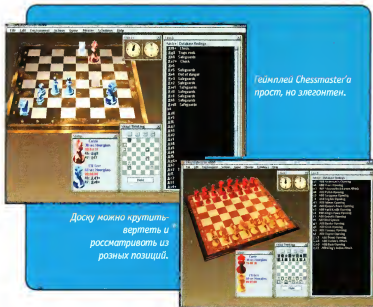
Познакомимся с основными возможностями CM6000, а для сравнения будем использовать Chessmaster'a 5000 — старшего брата новой программы.

Прежде всего бросается в глаза увеличение объема программы: теперь она занимает два

Паспорт

Жанр: шахматная программа
Разработчик: Mindscape
Издатель: Mindscape
URL: <http://www.mindscape.com>

Системные требования:
OS: Win95/98/NT
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x
 15 Мбайт на винчестере



Игровой Chessmaster'a прост, но элегантен.

Доску можно крутить, вращать и рассматривать из разных позиций.

Chessmaster 6000

ШАХМАТНЫЙ ШЕСТИЛЕТСЯЧНИК

Сергей Коновалов

полностью заполненных компакт-диска! Для сравнения: CM5000 занимал на CD всего 169 Мбайт. При инсталляции, в зависимости от выбранного режима, программа займет от 14 до 550 Мбайт, но даже в последнем случае для ее запуска каждый раз придется вставлять в дисковод один из

Литм — лучший из human-like игроков бывшего студента ЦРУ. Характер — стойкий зомбишник. Беспощаден к любителям королевского гамбита, а потому изредка защиту Каро-Канн.



CD — CM6000. Эта неавтономность — единственный минус CM6000 по сравнению с CM5000, а количество и качество новых функций с дисковой компенсацией это неудобство: CM6000 — это не просто программа, а настоящий Chess World!

Основные модули (игровой, база данных) есть на каждом из двух дисков, но первый позволяет анализировать и «мультимедийно» комментировать партии, а на втором более 500 Мбайт занимает учебник. Поэтому неудобства, которые бывают при работе с многодисковыми энциклопедиями, здесь не будет: выбор можно сделать заранее.

CM-игрок

На PC с Pentium 166/16Мбайт CM6000 оценивает свою силу в 2600 единиц по шкале Эло (уровень гроссмейстера из первой сотни в мире). Это, конечно, довольно условная оценка, но еще год назад CM5000 в турнире «гроссмейстеры против компьютеров» занял третье место среди программ, показав

результат, соответствующий коэффициенту Эло 2450. Кстати, в том турнире победили компьютеры!

Но главное изменение состоит не в увеличении шахматной силы CM, а в появлении новой возможности — рейтинговой игры, что делает состязание с CM весьма азартным занятием. Вапши партнеры — 64 смоделированных игрока (human-like хочется перевести как «человекообразные»), на каждого из которых есть доска, включающая фотографию, трудовую биографию и шахматную характеристику. 30 гроссмейстеров — от Стейнца до Распарова, а на вершине этой пирамиды — сам CM6000, победа над которым оценивается выше любой другой.

Сначала вам присваивается рейтинг 1600 (в смысле робощахматистов есть и «чайники» с коэффициентом 228), а в дальнейшем все изменения будут записываться в папку с вашим игровым именем (там же будут храниться и ваши индивидуальные настройки программы). Начальный коэффициент дает возможность играть с таким противником, рейтинг



Информация в размышлении: шахматная база данных сообщает, что в королевском замке после 2...d7 чаще побеждает черные.

СМ-справочник

Количество партий в новой шахматной базе превышает 440 000 (для сравнения: в рассчитанных на профессионалов ChessBase и Chess Assistant — 550 000 и 865 000 партий соответственно, а в СМ5000 было всего 28 000 партий). Система поиска стала более удобной и понятной, количество партий говорит само за себя, но главное новшество заключено в следующем.

Во время игры (нейритинговой) в окне «Инструктор» (Coach) все время сообщается, в скольких партиях из базы данных встретилась текущая позиция, какие ходы в этой позиции были сделаны и к какому результату привели. В любой момент вы можете перейти в базу данных, просмотреть хотя бы часть этих партий, а затем вернуться и продолжить игру. Эта возмож-

К сожалению, шахматная классика представлена в базе неважно. Например, за 1921 год нет ни одной партии вообще, хотя тогда состоялся матч Ласкер — Капабланка, а за 1927 есть целых 233 партии, но среди них нет ни одной партии из матча Капабланка — Алехин.

В программе появились также новая библиотека из 500 классических игр, которые подобраны и прокомментированы гроссмейстером Ларри Эвансом. Каждый партии предшествует короткое, но выразительное описание обстоятельств и участников игры. (Когда-то такие же вступительные Эванс написал для сборника избранных партий Роберта Фишера.) Диапазон — от партии Филидора, сыгранной в 1790 году, до партии из 2001 года! Последнее «воспоминание о будущем» — партия, которую в знаменитом фильме Кубрика «2001: Космическая Одиссея» ра-

которого не превосходит ваш более чем на 400 пунктов; право играть с любым, включая СМ, вы получите, если достигнете уровня 2200. После этого свобода выбора партнера сохраняется «пожизненно», независимо от колебаний рейтинга, а он может упасть и до нуля!

Два практических совета. Во-первых, избегайте открытых позиций, в которых СМ видит гораздо больше, чем вы. Как говорил кот Василий у Стругацких: «Не советую, гражданин... мнз... не советую. Съедят». Во-вторых, учтите, что в блиде против современных программ трудно устоять даже супергроссмейстеру (последний пример — матч, который Вишванатан Ананд проиграл голландской программе Rebel), поэтому выбор контрагента времени — важная часть вашей стратегии.

Но если вы выиграете у Chessmaster'a рейтинговую игру, то он не только торжественно сообщит вам об этом событии, но и предложит напечатать аффилированный сертификат, который украсит окрестности компьютерного стола.

В рейтинговой игре отключены многочисленные окна советов — подсказок, а главное, нельзя обратиться за помощью к огромной шахматной базе данных.

1 супер компьютер,
на PC с Pentium
166/16Мбайт СМ6000
оценивает свою силу в
2600 единиц по шкале
Эно (уровень
гроссмейстера из
первой сотни в мире).

ность очень полезна, например, когда вы осваиваете определенный дебют или готовитесь к встрече с безжовым (или human-like) соперником, шахматные приращения которого вам известны.

В базе преобладают партии последних десятилетий, в частности есть большая часть партий из популярного «Информатора», хотя и без комментариев.

зыграют один из астронавтов и суперкомпьютер HAL9000

СМ-аналитик

Вы сыграли партию и хотите, чтобы ее проанализировал опытный мастер? Поручите это СМ6000. Результаты его работы вы сможете не только увидеть на экране или распечатать на принтере, но и прослушать в виде лекции (для этого в дисковом дожде находится CD №1).

«Детский мат» с высоты птичьего полета (это база называется «Birds Eye View») и с комментарием СМ.



В качестве образца приведем в сокращенном переводе комментарии CM6000 к партии, которая в словаре CM называется Scholar's Mate:

1. e4 e5
2. Cc4 Cc5
3. Фh5 Kf6
4. Ф:f7x

(на шахматном русском этот мат называется «детским»). На анализ каждого хода мы дали программе по одной секунде (максимум — 999).

1. e4 — ход королевской пешкой и популярен и логичен: под контроль берется центр, открываются линии для ферзя и слона. Обычно этот ход ведет к открытой игре, в которой тактики больше, чем медлительных маневров.

1. ... e5 — симметричный ответом черные бросают прямой вызов в борьбе за центр.

2. Cc4 — этот ход определяет дебют слона, Cc3 (код по

комбинаторной и позиционной игры, дебюты, зидшильд, задачи (подборка гроссмейстера Джона Нанна). Особо выделено обширный — 600 окон — курс стратегии, написанный гроссмейстером Ясером Сейраваном (в недавнем прошлом — один из секундантов Корчного). В учебнике много интерактивных заданий, весь текст читается приятным мужским голосом Chessmaster'a, а при объяснении планов сторон на доске не только подсвечиваются ключевые поля, но и появляются стрелки, показывающие намерения фигур, — так что все вместе представляет собой удивительно красочное зрелище.

Конечно, в таком обширном хозяйстве есть и ошибки — чаще всего это расхождение между ходами в тексте и их анимированными воплощениями на доске. Во всех замеченных случаях правильные ходы — в текстах.



«Ваш ход, товарищ гроссмейстер», — говорит красная лампочка. Доска Black & White Metal.



международной классификации дебютов — С. К.). Белые пытаются извлечь выгоду из слабости на f7. Однако изучение позиции в течение столетий показало, что этот естественный ход выигрывает в силе, если его делают позднее.

2. ... Cc5 — классический вариант дебюта слона. Возможно 3. Kc3 или 3. Kf3 Kc6, что ведет к стандартным позициям, но интересен и 3. Kf3 d6!, меняющий характер игры и позволяющий избежать гамбита Эванса — острого начала, пользующегося популярностью с XIX века.

3. Фh5 — этого хода нет в библиотеке дебютов (в ней есть другой ход ферзя — 3. Fe2). Белые угрожают матом на f7 и атакуют черную пешку e5.

3. ... Kf6 — теперь после 4. Ф:f7x черные могут получить мат. Значительно лучше 3. ... Fe7. Черные допустили только одну значительную ошибку, но проигрывают из-за нее партию.

4. ... Ф:f7x

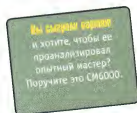
CM-наставник

Как вы помните, учебник занимает большую часть второго диска. Здесь множество разделов, рассчитанных на шахматистов различной квалификации: правила игры, основные приемы

На первом диске находят также подробно (и мультимедийно) разобранные партии международного мастера Джоша Вейцкина, бруклинская скороговорка которого — отличная возможность послушать американский английский.

Вообще, весь CM представляет собой пособие для изучения английского языка, мотивация работы с которым высока для каждого любителя шахмат.

В заключение, вопреки известной поговорке, несколько



слов об «одежке» Chessmaster'a. Появились новые доски и комплекты фигур, новые готовые компоновки экрана (вплоть до разрешения 1280x1024), в частности очень хороша и удобна доска Black & White Metal. Новый CM готов не только все показывать, но и обо всем говорить «человечным» голосом; по-прежнему можно распечатать музыкальный фон звуками одной из классических мелодий. Даже такая мелочь, как красная сигнальная лампочка, показывающая очередность хода, важна для того, чтобы в общении с CM вы чувствовали себя свободно и уютно.

Учитывая, что теперь Mindscape — одно из подразделений The Learning Company, выпускающей, в частности, знаменитую Encyclopædia, можно ожидать, что в следующих версиях Chessmaster'a гиперссылки превратят его в единое шахматное пространство, а ваше путешествие в этом мире можно будет назвать «2000: Шахматная Одиссея».



Жанр artificial life появился на свет посредством скрещивания фантазии авторов игр данного направления и старых добрых японских игрушек — симуляторов воспитания, наподобие Princess Maker. Его популярность объясняется прежде всего возможностью для конечного пользователя адхонуть в свой компьютер хоть катальку жизни. В противном случае ведь стоит себе железа и ничем не выказывает своих эмоций, разве что при загрузке Windows 95 выдает пару громко-гласных аккордов (в лучшем случае говорит «Здравствуйте»), да время от времени при запуске какой-нибудь программы ругается

Паспорт

Жанр: artificial life
Разработчик: Cyberlife
Издатель: Mindscape
URL: <http://www.mindscape.com>

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x
300 Мбайт на винчестере

Мил-был доктор. Он был очень умный и очень добрый. И вот, чтобы решить проблему, он сделал для себя и для людей создание. Звали доктора — Франкенштайн.



Cyberlife решила не уподобляться и, памятуя возмущения у докторов проблемы, сделала МАЛЕНЬКИХ созданий. На много. Вот и сейчас.

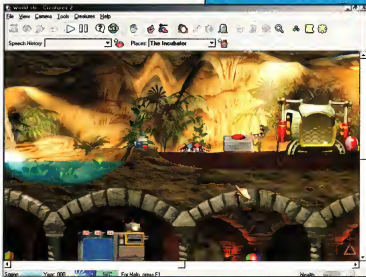
Creatures 2

СОЗИДАНИЕ. ВТОРАЯ ПОПЫТКА

Данила Матвеев

ицензурными словами, вроде «Stack Overflow» и «Division by Zero». А тут — поставил ты на него какую-нибудь игрушечку из жанра artificial life, и вот уже этот самый «life» берет у тебя по Desktop, вызывает твои пальцы, «сдавит», измывает за выражение, где ни попадя, демонстративно игнорируя Rescue Bin — да мало ли что там авторы придумают. Красота! Есть

Мир у созданий — не чета нашему. Подобнее, пориснее будет. Любим мы братьев наших меньших.



о ком заботиться, есть кого воспитывать (пусть даже на самом элементарном уровне), кого отплевывать и подергать за уши. И главное достоинство: этот ваш «воспитаник» никогда не вырастет в здорового бугая, дабы отплатить вам за вашу «доброту», не будет полагать в суд на алименты, если вы про него забудете, и уберется восвою после нажатия Alt+F4. Никаких недостатков — сплошные достоинства!

Игра Creatures в свое время произвела фурор. Еще бы — почти настоящая экосистема в вашем компьютере!

Разработчики дали игрокам возможность почувствовать себя Творцом, создателем собственных разумных существ.

Естественно, разумность норнов была достаточно условной. Однако они были способны запоминать свои имена и названия предметов, управлять простыми механизмами и играть в игрушки. Из поколения в поколение существа, населяющие Альбию, приобретали все новые и новые способности, которые помогали им

выживать в борьбе с гремлинами, извечными врагами норнов.

Игра была популярной. Возможность записывать своих норнов в файл и обмениваться ими способствовала появлению в Сети огромного количества сайтов, где люди, «профессионально» занимаясь разделением норнов, обменивались рекомендациями по обустройству Альбии и самим норнами.

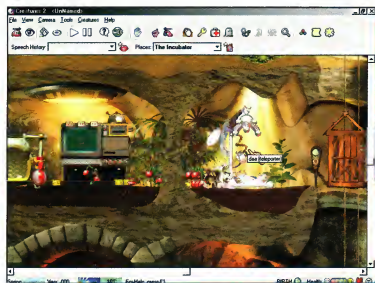
Ситуация довольно быстро вышла из-под контроля создателей, и это их только радовало. Норны обладали обширными познаниями в области генетики и «евгеники», что приводило к появлению таких организмов, как гибриды норна и гремделя или бессмертного норна!

В общем, идея оказалась очень удачной. Разработчики адхонились этим обстоятельством и начали работу над второй частью. Как обычно, обещали золотые горы и алмазные долины: «Это будет игра, которая заставит вас почувствовать себя Богом» (Питата из пресс-релиза годовалой давности). Игроки терпеливо ждали.

Тут появилась тамагуча в исполнении для PC — восемь пикселей со странным пиксельным. Весь мир заболел этой штучкой, и популярность Creatures начала падать. Создатель игры — компания Cyberlife серьезно озабочилась сложившейся ситуацией и в рекордно короткие сроки завершила работу над второй частью игры.

И вот норны второй раз шагают по планете. Но если первая часть была прорывом, первой игрой жанра artificial life (имитатор искусственной жизни), то вторая больше похожа на топтание на месте.

Что принципиально изменилось? Теоретически изменилось многое. Но, к сожалению, все трансформации носят довольно косметический характер. Начнем с мира, где живут норны. Размеры Альби значительно выросли, больше чем в два раза. Учен кли-



Создания подрасти, научиться новым приборам. Жизнь норна стала разнообразнее и содержательнее. Заниматься о них стало... охотнее.

его искал несколько часов. Но это так, к слову.

Сами норны теперь устроены нашего сложнее, чем их предшественники из первой части Creatures. Теперь вы сможете воздействовать на их внутренние органы — сердце, легкие... Появился много новых генов (если, конечно, это слово применимо в игровой среде), антибиотиков и транквилизаторов. Ах, да, чуть не забыл: в Creatures 2 появилась новая раса существ, и все три расы могут скрещиваться между собой, что привносит нотку безумия в и без того очень сложную игру.

Графика в Creatures 2 весма и весма симпатична. Правда, из о какой трехмерности речи не идет, но она и не нужна. Hi-solod, плавный скроллинг, анимированные разнообразные багтрауды — все это вместе

матический фактор: теперь в Альбии дует ветер, идет дождь, днем светит солнце, а ночью... а что ночью? Темно.

Сильно усложнилась экологическая система на острове. Увеличилось количество животных и растений, возникло такое понятие, как «период развития», и теперь, чтобы собрать урожай морковки, ей надо дать вырасти и созреть. Для того чтобы растения не завяли, им нужна вода, а для размножения — насекомые, которые переносят пыльцу.

Разнообразных предметов, доступных для манипулирования, по сравнению с первой частью стало на порядок больше. Теперь довольно сложно разобраться «нахрапом» во всем многообразии штучек и примочек, в изобилии разбросанных по долинам и холмам.

Изменился и внешний вид обитателей Альби. Норны выглядят гораздо реалистичнее, чем в первой части игры (насколько эта характеристика вообще применима к сказочным существам), а грендели стали еще ужаснее. Значительно обогатилась мимика ваших подопечных — более ста выражений лица. Естественно, и эмоциональных выражений, и действий стало на порядок больше.

Но эмпатия не самое важное. Создатели норнов всегда убеждали нас, что последние об-

ладают неким аналогом человеческого мозга. Следовательно, они способны мыслить. Так ли это?

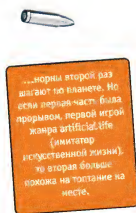
А неизвестно. Теоретически можно добиться «норноподобного» поведения от компьютерных существ, просто запрограммировав их реакцию на те раздражители, которые могут им встретиться в Альбии. Но уж очень хочется верить, что норны и грендели действительно мыслят!

Как бы там ни было, поведение норнов не стало намного разумней. Просто оно усложнилось, появились новые комбинации раздражителей, требующих ответной реакции. К примеру, в машине для обучения норнов английскому языку увеличилось число абстрактных понятий и существительных. С одной стороны, это разнообразит игру, а с другой — значительно (по сравнению с первой частью Creatures) усложняет и удлинит процесс обучения новорожденного норна. Теперь жители Альбии способны составлять и понимать достаточно сложные предложения, хотя это происходит не сразу: первые несколько поколений не отличаются особым интеллектом. Зато один мой норн семнадцатого поколения адекватно и быстро реагировал на фразу: «Иди ко мне и унеси далеко мяч!» Другой вопрос, что в стремлении исполнить мою просьбу он уволот этот несчастный мячик в такие леса, что я потом

оставляет очень приятное впечатление. Продуманность движений живых существ в игре заслуживает отдельной похвалы: порой ловишь себя на мысли, что для норнов, наверное, делали Motion Capture.

Многопользовательская игра сводится, как и прежде, к обмену яйцами и норнами. Как правило, внесение нового норна позволяет значительно разнообразить потомство.

По сравнению с первой частью игра стала намного сложнее. Появление огромного количества новых опций, многие из которых очень сильно влияют на игровой процесс, привело к тому, что даже освоить Creatures 2 довольно сложно, а уж разобраться на столько, чтобы сознательно контролировать все процессы... Бесспорно, фанатам-норноводам игра придется по вкусу. Но ведь их не так уж и много. Большинство игроков просто хотели бы вырастить у себя в компьютере что-либо необычное, не вдаваясь при этом в подробности воздействия транквилизатора на покойного норна с ослабленным иммунитетом. А вот этой возможности разработчики как раз игроку и не предоставили.



Повесить. Растерзать. На вилку наматывать. Такова основная реакция на ту жизнь, которую довелось увидеть. Помоему, такое в России продавать будет только самоубийца. Я лично с трудом подавил в себе желание распотрошить фирменную коробку, ибо вспомнил, что мне ее отдавать надо, но более горячие футбольные болельщики могут сделать что-нибудь совсем некорректное. Ай-яй-яй.

До сих пор я не успел к Electronic Arts с похвалением. Хоккей их уважал. В футбол старенький игрался (новые так себе были). Ну и вообще... Уважаемая, вроде, фирма, в России программы устраивает, дешевый Wing Commander, русский Populous, всякие дела. И тут

Паспорт

Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
URL: <http://www.ea.com>

Системные требования:
OS: Win95
Процессор: P100/P166МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x



FIFA 99

ФИ. 99

Дмитрий Рязников

такое. Ни следа бывшего доверия к EA Sports не осталось, завтра же пойду искать другой футбольный симулятор. Все неправда, все обман, и давно было известно, что янки в футболе разобираются не лучше, чем свинья в апельсинах.

Прямо говоря, я не большой фанат футбола. Официально я, конечно, болею за «Спартак», но

без картонки отличить одию от игрока «Штурма» практически нельзя.



реально на стадионе ни разу не был и из футболистов в лицо и по фамилии знаю только Тихонов, Робсона (ибо единственный нетер) да Филимонова (потому что на воротах стоит). Но знаю так, случайно совершенно, что, в соответствии с нынешним осенним рейтингом Международной Федерации истории и статистики футбола, футбольный клуб «Спартак» (Москва) признан вторым в мире и первым в Европе. Знаете ли, мужики такие мощные, в футбол играют неплохо вроде. Особенно под конец сезона да югда настроение есть. И вдруг из компьютерной игры, гордо несущей номер года «99» и лицензию ФИФА, узнаю, что, оказывается, «Спартак» так, с задворок с каких-то бежежас, помои европейского футбола. В общем, экзотика Kapoorie сборной Мозамбика.

Есть в главном меню пунктик такой — «European Dream League». Ну уж коли FIFA 99, а вовсе не FIFA 62, имеет смысл предположить, что лучший европейский клуб конца 98-го года должен же в эту «дрим-лигу» попасть. Фигушки. Есть «Динамо» (Киев). Есть «Русен-

бург», «Галатасарай» и прочая. «Спартак» нет. Ну, действительно, что ему, убогому, после ничей со «Штурмом», делать в 99-м году? Но это все шуточки. По мнению футбольных специалистов из EA, у «Спартак» главная проблема — нападение. Ну совсем плохо с этим делом, просто хуже некуда. Действительно, набрали каких-то Тихоновых с Робсонами, куда уж там... Зато защита — ого-го! Самое сильное место «Спартак» из FIFA 99. Уже есть желание что-то недоброе сделать с его создателями? То-то. То ли еще будет.

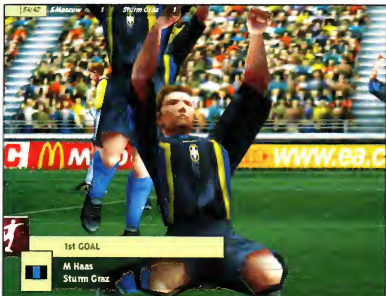
При сравнении силовых графиках «Спартак» и сборной России выясним, что последняя, в ТРИ РАЗА сильнее лучшего клуба страны (причем бывшего таковым и в прошлом году). При этом два других лучших (по версии EA) российских клубов — «Динамо» (Москва) и «Локомотив». Откуда они набрали столь крутых игроков в сборную — загадка страшная. Видимо, легионеров каких-то напасли. А вот «Динамо» московское, опять же в соответствии с 99-й версией

лицензированного ФИФА футбола, куда круче московского «Спартак». Действительно, на первое место любой дурак с пестрыми преимуществами попасть может, а вот удивиться не вылететь из высшей лиги — это надобно старание. Та же картина и со «Штурмом». Он покуче нашего чемпиона будет. Равно как и клубы Levski (Sofia), Beitar (Jerusalem), «Расскоп» — памятный и некий Panionios, который даже круче «Панатинаикоса». Короче говоря, поиграешь масть в FIFA 99 и увидишь массу нового и доселе неведомого о расстановке сил в европейском футболе.

Да что там, впрочем, европейский. В Бразилии, оказывается, всего восемь футбольных команд. И все по силе примерно наподобие «Спартак» (того, который в FIFA 99). То есть тоже,



вообще говоря, им, бразильцам, недоступно наслаждение битвой жизни, ясное дело. Какие из них футболисты! Аматоры всякие. Они вон фестиваль устраивают, это дело. И в белых штанах по Рио-де-Жанейро ходят, это тоже мы все знаем. Но футбол — такое понятие им знакомо примерно настолько же, как американцам. Про Бразилию все обман был до сих пор. Ныне разоблаченный

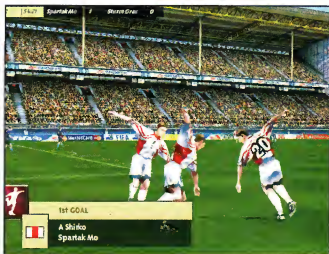


смелыми правдорезами из EA Sports.

Я, конечно, понимаю, что игра делалась долго и ланые ее основания, в лучшем случае, на результатах прошлой Лиги Чемпионов. Но, во-первых, и писали бы тогда на коробке FIFA 97/98, зачем могли пудрить современной цифирью? Берите пример с Microsoft. А во-вторых, если мне память не изменяет, и в прошлом году «Спартак» пусть и капитально обжаловал с Лигой Чемпионов, в УЕФА все же был на высоте и не выдержал только «Интер». Да и чемпионом России стал, так, кстати говоря, «Спартак», а вовсе не «Динамо» (Москва). Ну и наконец, вышла-то игра в ноябре. А поменять силы команд можно за пару дней,



в соответствии с нынешними расстановками, если только хотеть это сделать, а не рассчитывать исключительно на английский, итальянский да американский рынок. А впрочем, зачем все это делать, когда уже куплена лицензия на два ближайших Чемпионата Мира и Чемпионат Европы 2000-го года, о чем с гордыстью было сообщено в недавнем пресс-релизе? Обратно лицензию не отбурт, а фанаты футбольные скучают все что угодно, особенно



если команды тех стран, где больше всего покупается EA, продукции (и где есть этой фирмы филиал), выведены в лидеры мирового футбола. И плевать на реализм.

Ввиду всех этих соображений, смотрю что-либо ланнее меню настроек было тошно. Но работа такая, надо. Запустил матч «Спартак» — «Штурм». Внешне все то же самое, что и в прошлой серии. Мужики квадратные бегают, мяч гоняют, кнопки управления, по традиции, другим спортивным симуляторам EA не соответствуют. И тут мой Робсон сбил какого-то австрияка. Тот в ответ вскокил и показал Робсону желтую карточку (!!!). Я ошешил. Ну ладно статистику искорректировал, но так же!! Оказывается, просто судья одет так же, как австрийские футболисты — в серо-голубую (!) форму. Различить на поле без желтой карточки нельзя. Это добило окончательно. Все, хватит, посмотрел и будет. ESC, Alt-F4, диск в коробку, коробку в коробку и с глаз долой. Свят-свят-свят!

Наиболее заметное графическое новшество — игроки открывают рты. Как рыбы, столь же осмысленно. То есть :-| потом :-o.

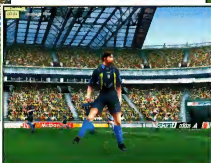


Наиболее
заметное графическое новшество — игроки открывают рты. Как рыбы, столь же осмысленно. Выражение при этом на лице у всех одинаково тупое.



Наконец, EA учла прошлую ошибку и отныне игры проходят не в таком ирокезском тумане, как в FIFA 98. Вернее, тумана нет вообще и никогда. Зато есть дождь и снег. Выглядят оба погодных условия крайне убого. Снег и дождь идут в одной плоскости непосредственно перед камерой, в то время как на поле, судя по четким теням и отличной видимости, светит солнце. Мало того, поскольку в снежную погоду играют все равно серым, а не оражеевым, как положено, мячом, то его за огромными круглыми снежинками зачастую просто не видно. Если при наличии 3D-ускорителя играть в снег еще и можно, то без него экран просто покрывается сотнями падающих с неба мячей. Впрочем, надо признать, что

есть повод заработать в два раза больше денег и купить на них очередной Westwood (и стать Microsoft игровой индустрией). Российские игроки повоюшались — вроде как у нас не самые слабые команды, регулярно попадают в европейские первенства, а ни чемпионата нашего нет, ни чего-либо подобного. EA ответила — пожалуйста. Чемпионата, конечно, не получите, но тройку команд подкинем. Только страна ваша пиратская, платить за игры вы не привыкли, а потому ПОЛУЧИТЕ. Ну, спасибо, дорогие забугорные товарищи. Понятно, конечно, мы и без кризиса такого уровня доходов, как Англия, не дадим. И Аргентина, кстати, а потому лучший мировой клуб «Риверплейд» вообще проигнорирован. А посему «Арсенал», «Манчестер», «Блэкберн» — самые крутые на электронно-



Выражение при этом на лице у всех одинаково тупое. Несколько увеличена библиотека телодвижений. Чуткое поумнее ведет себя вратарь на выходе, зато очень глупо — на ленточке. Из-за того, что авторы игры хотели внести в нее как можно больше всяких графических изысков, Филимонов все время норовит очень красиво поймать мяч. Когда он это делает вдали от ворот, все нормально. Но если соперник бьет в нижний угол, а вратарь стоит на ленточке, он в красивом прыжке ловит мяч, после чего не менее красиво закатывается вместе с ним в ворота. Гол.

Традиционно для FIFA расположение мяча традиционно соседство кнопки ускорения и умышленного фолла. Причем красную карточку показывают за что-то, что произошло вне поля видимости. Красных карточек значительно больше, чем желтых. Подкат сзади почти никогда не штрафуются. Зато игра запоминает нажатия кнопок, и если случайно ткнуть в пас два раза, то, игрок, получивший мяч, успешно выкинет его сопернику.



FIFA 99 на удивление шустро и красиво работает на лишенной чудес техники машине, а именно на P-133 с 16 Мбайт памяти и без 3D. Но этого, прямо скажем, мало. То, что в прошлом году EA сделала для очень похожих футбольных симуляторов, понятно. Чемпионат, как-никак,

артовый трассе, только почему-то в жизни обосновать все это им не по силам. Зато у нас в футбол играть умеют, не кнопками в буржуйских симуляторах, а на поле — с травой мериалой. И посему будем надеяться, что на происки зазнавшихся издателей наши «Робсоны» ответят голами в их толстые ворота.

А за игру по десятибалльной системе больше единицы поставить рука не поднимается. И то многовато. Уж если ваялись ежегодно одно и то же клепать, то надо хоть статистику к реальности чутко поближе подводить, а иначе непонятно, зачем все это делалось. Ради нового саундтрека да вступительного фильма?



Мы все хорошо знаем компаниюSSI. А она не менее хорошо знает нас, грешных. И прекрасно знает, что если выпустить еще один wargame в своем неповторимом стиле, он прекрасно продается, и народ с большим удовольствием будет играть. И никто (слышите — никто!) не должен говорить о клонировании и самокопировании. Играть надо, и все тут!

Ну, впрочем, ребята в SSI талантливы достаточно, чтобы создать все же оригинальное произведение. Кроме того, фирме явно пошла на пользу критика. Если PG породил последователей числом 4, то новый диалог Living Battlefield стал родным только для двух игр. Первой стал Panzer General II, второй — рассматриваемая ныне People's General.

Паспорт

Имя: wargame
Разработчик: SSI
Компана: SSI
URL: <http://www.ssionline.com>

Системные требования:

OS: Win95
Процессор: P 120/166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x
Multiplayer: LAN, TCP-IP, Hot Seat, PBEM
DirectX 6.0



Надоело американцам с русскими воевать. Но с кем-то ведь надо. У кого там красный флаг? У китайцев? Вот с ними и будем воевать. До полной и справедливой победы.

Разводим злобед танки, разводим и вертолеты. Потому, что мы — мирные.

щипать бедных лаосцев и камбучийцев, и для начала втор- представленных в People's General.

PEOPLE'S GENERAL

КАРЬЕРЫ КИТАЙСКИХ ГЕНЕРАЛОВ

Виктор Корнеев

Оригинальность. Шаг первый — история.

С одной стороны, такая тема, как Третья мировая война, и в настольных, и в компьютерных wargames обигрывалась не раз. Но так она еще ни разу не обигрывалась. В качестве агрессора выступает Китайская Народная Республика. Кстати, Генерал назван «Народным» именно поэтому. Итак, китайцы решили захватить Юго-Восточную Азию. Неизвестно почему, но они решили, что Россия вздумает за-

лисить в Сибирь. Причем удачнее некуда — Россия пала, и войска под красным флагом дошли аж до Волги.

Очевидно, задачу китайцы посчитали выполненной. И начали свое основное вторжение с атаки на Южную Корею. Но тут США, которые войну вроде как давно объявили, но что-то были не активны, не выдержали. И во имя мира во всем мире начали свой крестовый освободительный поход.

Бред бредом, зато удалось таким образом «организовать» глобальный конфликт, охвативший всю Азию и даже кусочек Европы. На красивых, отрендеренных вручную картах (качеством малость выше, чем в PG II) мелькают и дружелюбная Таиланда, и степи северного Казахстана, и даже заснеженные русские просторы. Всеми этими красотоми природы игрок будет любоваться в течение 9 кампаний и более чем 30 сценариев. Кампании в основном играют или за янки, или за Китай. Хотя есть и любопытные случаи, вроде руководства войсками ООН, которые вместе с русскими подавляют восстание в Сибирь, поддержанное Украиной и Китаем. В сценариях же можно руководить армиями буквально любой страны

Хотя таковых немного.

Да и разница между ними едва заметна. Структура такова: есть две коалиции: китайская и американская. В первую входит Монголия, КНДР. Вторым и тому подобные «оплоты коммунизма», а во вторую — «силы доброй воли», то бишь США, Англия, Россия, Германия, короче, НАТО с «пестерями». Каждому члену одной коалиции доступны все юниты этого альянса, то есть если вытанцы будут атаковать Сингапур, они будут наступать китайскими танками, а защитники будут пользоваться всеми достижениями высоких технологий США.

Оригинальность. Шаг второй — gameplay

Разумеется, в самом игровом процессе People's general присутствует масса новинки по сравнению с PG II. И это понятно: ведь действие перешло из 40-х годов этого века в недалекое будущее.

Начнем хотя бы с того, что появились вертолеты — страшное оружие противотанковой борьбы. Мощные, быстрые и дорогие, как



Играть в PG легко и удобно. Переоправиться не придется — танки у противника куда как слабее. А уж воинский дух...



черты. Именно они — основные «представители» авиации. Обычные самолеты как бы вынесены за пределы карты (по образцу и подобию Steel Panthers), прилетают только по специальному вызову — нанеся сокрушительный удар по одному из вражеских юнитов или поддержать своих в обороне. Кстати, не так уж часто придется вам пользоваться услугами ВВС — на них расходуется специальные очки Air Mission Points, а на их избыток жаловаться не приходится.

Кроме того, ведь эти самые очки надо будет тратить и на переброску техники с аэродрома на аэродром, и на транспортировку на вертолетах аэромобильных юнитов. К ним относятся обычно «легкие части», и возможность моментального броска в тыл противника иной раз очень выручает.



Пехота теперь имеется двух видов. Во-первых, мотопехота — на бронетранспортерах, то бишь Hard Target. А во-вторых — легкая. Конечно, вторая не обладает высоким показателем защиты и на открытой местности выбивается просто элементарно. Но зато она чаще всего аэромобильна и к тому же игнорирует вражескую Zone of Control, то есть может перемещаться, невзирая на соседство вражеских подразделений. Кроме этого, легкая пехота обладает массой полезных «умений», включающих в себя быстрое преодоление водных преград, игнорирование и даже разрушение укреплений врага. Всем этим обладает, например, юнит Gurkha — английский спецназ.

Кстати, с пехотой связаны еще одна деталь. Для отражения огромной китайской армии у них в пехотных подразделениях служат не по 10, а аж по 15 частей! Когда такие ребята окопываются в городе, выбить их составит немалых трудов.

Технология делает шаги вперед. Танки в подавляющем большинстве бьют через реки, самые продвинутые — через два. Радиус действия артиллерии — аж 10 тексов. Уже не знаю, с

технологией ли это связано, но о топливе больше заботиться не придется — бензин бесконечен. Для полноты картины упомянем два сорта ПВО. Один гоняется исключительно за самолетами. А другой, более мобильный и менее дальностойкий, охотится на вертолеты.

К первому относятся большие, солидные установки типа «Патриот», а во второй класс попали даже пехотинцы со «Стингерами».

Напоследок я припас наименее интересное из изменений, появившихся в People's General. Теперь к юниту можно «пристрелить» attachments — дополнительные умения, одно или два. Каждое повышает какие-либо свойства юнита, скажем, Recon повышает

радиус обзора, а Anti-tank повышает Hard Attack. С помощью подобных полезностей можно заметно усилить



ваши войска или сделать их более универсальными.

Неоригинальность. Оружие победы

Я еще до первого запуска знал, что американская техника будет намного круче нашей. И китайской. И вообще любой. Так что, убедившись в этом, я не особо расстраивался.

Ну, что говорить, в который раз «Абрамс» — это лучший танк всех времен, а с «Комачем» ни один вертолет не может сравниться. «Тунгуска» отдыхает. Наш спецназ, БТРы и БМП тоже отдыхают. Единственная отдушина — лидерство нашего «Юриета» среди противотанковых вооружений — тоже быстро прикрывается.

Ну, давайте, я тоже Допустим, что все образцы техники на начало игры (среди которых уже попадаются еще не существующие) действительно такие, какие есть, и Америка — чемпионом. Но ведь что характерно: все НОВЫЕ юниты, поступающие к вам на вооружение в процессе кампании, тоже made in USA! И янки даже не приходит в голову мысль о том, что изобрести что-нибудь новое могут не только в США! Это поразительно! Это великолично!

У китайцев в этом смысле все логичнее — только они и занимаются производством новых образцов, так как союзники у них типа Монголии и Вьетнама. Эти уж точно пороку не выдумают. Аграрии, одним словом.

Хорошая новость — всяких юнитов много, очень много. Плохая — НОВЫХ, то есть появившихся по ходу кампании — мало, очень мало. Это в PG или PG II парк машин менялся постепенно и практически постоянно. People's General такого удовольствия не даст. Появление нового юнита в любом роде войск воспринимается с криками «У-ра-а-а-а!» и требует немедленной модернизации. Но удовольствие это достаточно редкое.

Техника

Выполнена игра очень хорошо. Карты, как я уже упомянул,

слегка симпатичнее PG II, юниты тоже ничего. Единственная претензия — очень уж лень было SSI рисовать много новых картинок. Так что почти все продвинутые танки как две капли воды, похожи на «Абрамс», а пока несуществующий вертолет Seminole копирует «Атач». Дело доходит до курьезов — один легкий китайский вертолет использует картинку «Комача» с большой красной звездой на борту.

Вполне на уроне звук (хоть и бедноват) и музыка — такие, знаете ли, трогательные военные марши. Во вполне китайском духе — с легкими, но энергичными подымами. И с большим количеством диалогов. К положительным чертам можно отнести также редактор сценария.

В общем, с легким сердцем рекомендую People's General всем любителям wargame и даже людям, к военным играм безразличным. Как и со всей «геральдической» серией SSI, играть в него легко и приятно, несмотря на очевидную упрощенность. Охарактеризовать одним словом? «Симпатично».



К сапожнику,
я еще до первого запуска знал, что американская техника будет намного «круче» нашей. И китайской. И вообще любой. Так что, убедившись в этом, я не особо расстраивался.
В который раз «Абрамс» — это лучший танк всех времен, а с «Комачем» ни один вертолет не может сравниться. «Тунгуска» отдыхает...

У каждого есть свои любимые игрушки, с которыми не хочется расставаться: планшетный мишка с оторванным ухом, сломавшая деревянную лошадку, кукла Даша в застывшем положении. Обычно это называют проявлением «сентиментальности».

В нашем случае, в случае компьютерных игр, сентиментальность постоянно проявляет себя — и проявляет в полном объеме. Не буду даже говорить о пятидюймовых дискетках с «арканоидом», любовно сберегаемых где-то на верхних полках вместе с дистрибутивом Windows 2.0. Вы прекрасно понимаете, что я имею в виду: сами наверняка не раз видели, скажем, поклонников Dune 2000, со слезами умиления вспоминающих мыльные сурдлу ландшафты и юкиты ста-

Паспорт

Жанр: автогонки
Разработчик: Papyrus Design Group
Издатель: Sierra
URL: <http://www.sierra.com>
Системные требования:
OS: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x

Яркие краски монитора, кнопка под подушечками пальцев, неподвижный ушки на кукольном столе.



Сверлящий рев саундблэстера, жесткость рулевого колеса и горечь горелой резины на обветренных губах.

Grand Prix Legends

Автогонки мечты

Денис Шведов

рушки Dune II, или асов Might and Magic VI, погруженных в сладкие грёзы о незапамятной давности третьей версии этой прославленной RPG... И всё же, хоть время и не замедляет хода, нет-нет да и появляются на рынке такие шедевры игровой компьютерной индустрии, которым не жалко отвести толщину драгоценного места на вашем жестком диске и игры, — в которых хочется возвращаться снова и снова. Похоже, в классе симуляторов автогонок такой безусловный шедевр наконец



Забудьте о катящихся сиденьях и автоматических коробках передач. Мощь мотора и мастерство — только они имеют значение.



появился на свет. Им обещает стать Grand Prix Legends от Papyrus Design Group.

История истории

Этот новый гоночный симулятор, выпущенный Sierra, был разработан под руководством Дэвида Кэмера (David Kaemmer), человека, лет десять назад совершившего переворот в компьютерном моделировании физики движения автомобилей. Уже первая игра, в которой он реализовал свои революционные идеи, была замечена игроками и критиками. Называлась она Indianapolis 500: The Simulation. Последовавшие вскоре вслед за ней IndyCar Racing и NASCAR Racing (версии 1 & 2), быстро ставшие лидерами продаж на своем сегменте рынка, возвели Papyrus в ранг безусловного лидера в области компьютерных гоночных симуляторов. Такого реализма, который придал управлению своими машинами Дэвид Кэмер, не мог и не может пока предложить никто.

Несмотря на столь давнюю работу в жанре автогонок, Grand Prix Legends — первый шаг Papyrus Design Group в область симуляторов гоночных автомобилей класса Формулы-1. Игра тем не менее за-

метно отличается от появившихся ранее F1-симуляторов, которые зачастую производят впечатление одолжаемых близнецов: так сильно схожи они по дизайну и особенностям управления. Grand Prix Legends переносит вас в 1967 год — последний год перед тем, как привычными, даже обшарпанными, во внешнем виде машины стали крылья, а логотипы компаний-спонсоров покрывали их со всех сторон.

Когда машины были машинами

В игре представлены большинство славнейших машин и их пилотов того времени: Джим Кларк (Jim Clark) со своим Lotus 49, Лоренцо Бандини (Lorenzo Bandini) и его кроваво-красный Феррари V-12, а также Brabham BT-24, принесший своему пилоту Денгису Халме (Dennis Hulme) титул чемпиона мира в 1967 году. Из-за некоторых проблем с лицензированием, которые не удалось разрешить к запланированному выходу игры, отдельные автомобили и пилоты были исключены из игры (наиболее существенная потеря — Джеки Стюарт, Jackie Stewart), но 5 машин, внешне и по поведению на дороге во всем аналогичных своим реальным про-



топилам, и 19 исторических пилотов должны оказать впечатление даже на самых требовательных приверженцев точности.

Специалисты Papyrus Design Group провели огромную работу по восстановлению в качестве сцены действия игры одиннадцати трасс, на которых разворачивалось действие чемпионата 1967-го года, и надо признать, что эта работа впечатляет. Реальные трексы восстановлены полностью — от знаменитого своей замысловатостью Нюринберга (воспроизведены все 14,2 мили пути со 174 поворотами!) до смертельно опасных трасс Монako с их путающей крутыми изворотами и фонарями столбами вдоль улиц. Все детали трасс придирчиво и тщательно реконструированы на основе документальных съемок тех времен. Для того чтобы добиться максимальной реалистичности, использовались все доступные разработчиками фотографии и кинокадри-



алы. Фанаты современной Формулы-1 будут поражены, увидев, насколько опасными для жизни были гонки в те дни. Одна мало-мальски серьезная ошибка, даже невнимательность в управлении могла с легкостью привести к аварии. И поскольку с обеспечением безопасности в те годы не все было гладко (а разве с этим все в автоспорте гладко сейчас?), то нередко гонщики заканчивали соревнования, врезавшись в окружающие трассу деревья или стены домов. Пилоты той поры действительно брали свою жизнь в свои же собственные руки, садясь за штурвалы гоночных автомобилей. Откровенно говоря, опыт же по современным меркам, попаробезопасность машин класса Формула-1 была такой, что гонщики ласково называли их «стремительными бензобаками». Поэтому не вызовет удивления то замечание, что многие представленные в игре пилоты так и не смогли пройти до конца все трассы чемпионата, выбыв из него на одном из этапов (в лучшем случае — по причине травмы).

Лебединый рев моторов

Итак, что же из имеющегося в истории чемпионата-67 реалистического (скорее уж, здесь подойдет слово «натуралистического») поведения автомобилей на трассе предлагается нам в Grand Prix Legends? Похоже, все. Да, господа и товарищи маловеры, именно так похоже, что все! Papyrus Design Group с самого начала обладает репутацией компании, впервые включившей перво-классную по



реальности физическую модель в симулятор автомобильных гонок. Однако Grand Prix Legends выводит искусство создания симуляторов на существенно более высокую орбиту, дает другим разработчикам новую точку отсчета и замечательный пример для подражания. Прелесть реалистичности моделирования

в том, что оно не сводится к простому копированию реальности. Оно требует от разработчиков не только точности, но и творчества. Именно поэтому Grand Prix Legends — это не просто симулятор, это произведение искусства. Оно дает нам возможность почувствовать себя пилотом Формулы-1, испытать все трудности и радости гонок. Это то, что мы ждали от симулятора. Это то, что мы заслуживали.

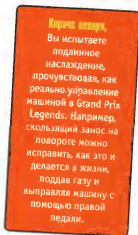


вручную вы не отпустите хотя бы на долю секунды педаль газа, чтобы быть готовым к немедленному переключению коробки передач, переключению двигателя и в дальнейшем к аварии.

Однако для того, чтобы полностью почувствовать притягательность Grand Prix Legends, важно помнить, что во многом это вовсе не игра. Слово «игра» все-таки, если задуматься, несет на себе оттенок некоторой легковесности, упрощенности; игра — это нечто, построенное на основе реальности, но совершенно нелогично отвлеченное и удаленное от нее. Игра есть уход от реальности. Именно поэтому название «симулятор» больше подходит, в частности, для Grand Prix Legends, чем семантически почти противоположно ориентированное «игра».

Долгий путь к славе

Так вот, Grand Prix Legends — не совсем игра, а высокосложная симуляция, заставляющая пользователя, который пылко подождал заранее, как правило, не сожидает, потратит несколько недель своей жизни на освоение пилотирования мощного гоночного автомобиля. Именно пилотирование, просто «вождение» это искусство называть нельзя! Прием обучать управлению легендарными машинами класса Формула-1 приходится без предварительной подготовки и без гарантий на трудоустройство по этой специальности в дальнейшем. Ирония, прозвучавшая в предыдущей фразе, на самом деле не так уж и небеспопечна. Развитие умений, необходимых для выигрыша хотя бы одного этапа гонок в Grand Prix Legends на уровне сложности Ace, и в самом деле может потребовать нескольких месяцев. Однако если вам когда-нибудь удастся достичь такого мастерства, то вы, вероятно, получите гораздо большее представление о высокосложном вождении, чем даже то, которое можно приобрести в профессиональных гоночных автошколах. Один большой плюс



симулятора: самая плачевная авария в нем происходит только на старте, и вы уже через несколько секунд сможете исправить свою ошибку, пройдя трассу еще раз. На самом деле, симулятор настолько хорош, что может при некоторых обстоятельствах выбросить из бизнеса не одну «профессиональную» автошколу. А что? Ведь есть же у нас перед глазами пример Flight Simulator, ставшего в Штатах чуть ли не официально рекомендованным средством обучения пилотов малой авиации!

Итак, обратной стороной реалистичности происходящего на гоночных трассах может оказаться то, что соревнование даже с наименее смелыми и умелыми AI-пилотами будет весьма затруднительным. Для многих новичков в игре — пусть даже они являются матерыми асами других автомобильных симуляторов — соперничество с компьютерными гонщиками будет поначалу просто невозможным, и

во-вторых, правильно выберите себе для начала автомобиль. Eagle — лучший выбор для новичка, позволяющий достаточно изучить технику вождения. Это не такая быстрая машина, как Lotus, но на поворот рули она более чувствительна. Ferrari и Brabham тоже хороши, но избегайте BHM до тех пор, пока ваша техника не станет совершенной. Эта машина проще и отменнее всех в управлении, но и медленнее, чем остальные.

Репортаж от монитора

Что касается технических характеристик непосредственно игры, то Grand Prix Legends напрямую поддерживает ускорители, основанные на чипах Voodoo



Graphics и Rendition. Уровень графики, получаемый в результате, впечатляет. Как принято в 3D-играх, степень детализации участвующих в гонках автомобилей и качества отображения окружающей местности можно менять.

Интересная деталь: тормозные следы от ваших аварий остаются на трассе в том случае, если вы начинаете тут же проходить ее снова, как напоминание о прошлых ошибках. Реализация же столкновений и аварий в игре — одна из лучших за всю историю автомобильных симуляторов. Обломки кузова и оторванные



колеса могут отлетать и, подпрыгивая, укатываться на сотни метров от места происшествия. А если столкновение достаточно серьезно, вполне возможен пожар и даже взрыв. Звуковое оформление игры, хотя это, может быть, и не столь существенно, также абсолютно неподражаемо. Рокот двигателя Ferrari V-12, по мнению многих свидетелей тех давних гонок, — один из наиболее чарующих звуков, когда-либо раздававшихся над гоночной трассой, и этот звук замечательно воспроизведен разработчиками из Papyrus Design Group. То же можно сказать и о прочих звуках: все они сделаны с блеском и великолепием.

И, конечно же, нельзя не сказать о том, что Grand Prix Legends обладает интегрированными возможностями поддержки сетевой игры. Для игры можно соединиться до двадца-



даже с ростом умения — очень и очень трудным. Но! Если вам удастся освоить контроль над машиной, не забывая о том, что у каждого из четырех ваших колес свое собственное поведение, если вам удастся приложить это умение к укрупненному дополнению, но оттого не менее мощного железного зверя, за рулем которого вы окажетесь, — вот тогда чувство удовлетворенности собой компенсирует все ваше потраченное время и все потраченные на игру нервы.

Вот пара советов, которые, возможно, помогут вам преодолеть некоторые проблемы в игре:

во-первых, до тех пор, пока вы не научитесь управлять машиной при помощи двигателя (а не тормозов), время прохождения нами любой трассы будет далеко от рекордного. Чем больше используемая скорость, тем вернее это замечание. На входе в поворот следует за тормозить или сбросить газ, чтобы перенести вес машины на передние колеса; затем — резко и точно сделать разворот на нужный угол и, наконец, остаток поворота происходит на всех четырех колесах, с постоянным контролем педали газа. Если нужно, то достаточно прижать тормозное колесо можно также усилием двигателя;



ти машин, ведомых компьютерными и реальными пилотами в любых соотношениях по количеству. При этом используются различные способы установки сети. Можно начать игру в локальной сети, а затем разрешить подключение к ней игроков по модему или через Internet. Соединение через Internet может оказаться критически медленным (критически — не для участия в игре, а для победы) из-за недостаточной скорости передачи данных. Но в локальной сети гонка оказывается по-настоящему жесткой.

Завершая этот обзор, можно сказать следующее: Papyrus Design Group удалось продолжить величественную линию своих программных продуктов, основанных на максимально близких к реальности физических моделях автомобилей. Grand Prix Legends действительно имеет все шансы стать легендой в разряде гоночных симуляторов — легендой, которая на долгое время окажется мериллом качества для всех компаний, работающих в этой области. 

Рискну предположить, что после Dune 2 и Warcraft ничего революционно нового мир так и не увидит. Разумеется, были Settlers, но это все-таки нечто большее, чем просто RTS. Игровая общественность начала постепенно грустнеть, время от времени скрашивая скуку при помощи Dominion и компании. Но в один прекрасный момент компания TopWare на весь Internet стала кричать о создании нового проекта, который должен был переплюнуть всех и вся.

Средства производства

Психологам известна масса различных синдромов, и один из них — *deja vu*. Все мы время от

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: JoyMania Interactive

URL: <http://www.topware.com>

Издатель: TopWare Interactive
Системные требования:
OS: Win95
Процессор: P 133/200 MГц
RAM: 16/32 Mбайт
CD-ROM: 4x
DirectX: 5 или выше



Знакома до боли. Уверенно красиво. Достаточно удобно. И где-то приятно.

Построил, посадил, развел, зашварил, воспитал. Если что не так — поднимай садовниками. Лейдлорд...



Knights and Merchants

Когда они едины...

Николай Барышников

времени попадаем в ситуацию, когда кажется, что это уже с нами было. Так вот, при запуске Knights&Merchants ощущение *deja vu* возникает с первых же секунд:

«Братцы, да это же Settlers!» При чем давняя мысль настолько сильна, что возникает навязчивая идея вынуть компакт-диск и проверить, а не вторые ли Settlers находится в CD-ROM.

Да, графическое решение, анимация и звуки совсем не те, но начинка... Клон? Судите сами...

Начало игры: на опушке леса стоит здание, очень сильно напоминающее средневековый замок. Кликаем на нем — ага, так и есть, самый настоящий замок, в котором хранятся запасы стройматериалов и продовольствия.

Заходим в меню построек — что ж, хоть здесь какое-то отличие: вы можете заложить фундамент только одного здания — школы. Строите школу, функция которой

вообще однозначна: в ней «произво-

дится» труженики различных профессий. Чувствуете условности? Прямо в школе... Как только школа построена (процесс на 100 процен-

тов) бочий выравнивает площадку, затем постепенно появляется каркас, складуются стены и крыша), в меню появляется пиктограмма нового здания — на этот раз домик лесника. Как только он будет построен, а в школе обучат его обитатели, откроется доступ к новым типам зданий: хижина каменотеса, лесопилка и т. д. и т. п. Дальше следует стандартная



О поле, поле, мы тебе усевем маршмыи костюми.



Settlers'овская экономическая цепочка: стройматериалы идут на обработку для последующего использования, продукты, производимые на ферме, свиноферме и винодельне, поступают в фонд местного общества. Все стандартно без обозначения.

Разумеется, отличия есть, но они в основном косметического плана. Во-первых, существует такое здание, как харчевня, которая играет важнейшую роль в процессе развития вашей деревни. Как это ни странно, жители поселения могут проголодаться. Ну и что тут такого, спросите вы, эка невидаль? Да, в общем-то, ничего, только в такой момент они бросают любые дела и полным ходом бегут столаться, причем все одновременно, просто саботаж какой-то. В таких случаях вся инфраструктура нарушается. Самое обидное, когда, например, производство работает на полную катушку, и вдруг почти все помощники несутся в харчевню. А игрок наблюдает (не без зависти, естественно), как они пьют вино и деловито закусавают колбаской (чтобы насытиться, каждый из них выпивает целую бочку в один присест). Отсюда комплексы, и отнюдь не военно-промышленные...

Во-вторых, носильщики больше не привязаны к строго определенным отрезкам дороги и пушечаются от двери до двери по всему игровому пространству.

В-третьих, несколько улучшена

работа таких важных «мини-

заводов», как оружейная, «дом снаряжения», кузница, которые ведают производством доспехов и оружия. Если нет нужды в армии, враг не осаждают стены деревни, то и мастерские не будут напрасну переводить материалы, расходуя их на создание амуниции. Но если вам необходимо срочно выставить новый полк, покажите, только распределите между «заводами» госзаказ. Нужно вам, к примеру, 10 копий и 20 кольчуг — в специальном окошке задайте нужное число и наблюдаете за

доспехом Руда превращается в железо, из которого выплавляют мечи, алебарды и палицы для рыцарей, из а золотые слитки после обработки становятся звонкой монетой, которая поступает в школу для оплаты тренировочного производства жителей. Круг замкнулся, перед нами натуральное хозяйство в канонической форме. Согласитесь, где-то подобное мы уже видели, разве что отсутствует рыболовный промысел и речной транспорт.

Перекуем орала на мечи

Как бы пошло это ни звучало, но смыслом экономического развития вашей деревни является полное покорение всех врагов, имеющих наглость поселиться на одной карте с вами. Чтобы было веселее, разрозненные миссии



работой ремесленников. Все просто и удобно, идея весьма симпатичная.

В-четвертых, доработана система сельского хозяйства. Теперь игрок не только должен строить фермы, но и обязан обрабатывать землю под угодья. Специальные иконы в меню отвечают за создание злаковых полей и виноградников. Надо сказать, что этот подход тоже смотрится разумно, так как селтеры из Settlers часто занимались своей деятельностью в совершенно неподходящих для этого местах. Было забавно наблюдать за его посадками, вегетирующими в центре города или лесной чаще.

На этом отличия, в основном, и заканчиваются — дальше остаются only старые добрые Settlers. Доски и камни идут на строительство зданий. Пшеница превращается в корм для свиней или муку, которая потом трансформируется в хлеб. Из винограда получается вино, а свинья в следующем «жизненном» цикле становится окороком и шкуркой. Окорок поступает к мяснику, который делает из него краковскую (или какая там у них) колбасу. Шкура, будучи предварительно обработанной в дубильне, становится кожаным



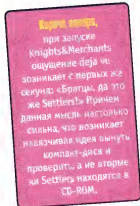
объединены в компанию, целью которой является завоевание целого государства, бездарно проигранного королем (вашим бывшим) в сражениях с врагами (уж лучше бы в карты). В роли главного плохиша выступает некий принц, коварством лишивший законного самодержца власти, трона и остальных атрибутов монархического строя.

В первой миссии вам предстоит сначала отбить полузавоеванную деревню, затем отстроить ее, наделить новых бойцов (ну вот, орать...) и водить всем по заслугам. В качестве средства убеждения выступают обычные солдаты. Главный плюс Knights and Merchants, выгодно отличающий их от все тех же Settlers, кроется именно в милитаристской части игры. Слава Богу, больше не приходится прибегать к картинной джентльменским поединкам «один на один», исповедуемых в «Переселенцах». На этот раз игрок не будет выпадать в шокосное состояние, наблюдая за тем, как один крутой вражеский солдат расправляется с тремя десятками его новобранцев.



Теперь тактическое руководство полностью находится в ваших руках. Менеджер армией отвечает всем стандартам RTS — кликаете на бойце, выбираете цель и посылаете его в атаку. Вплоть очевидно, что на разработчиков сильное впечатление оказало не только Warcraft, но и Warhammer, так как у нас есть возможность объединять бойцов в отряды и разыгрывать из себя настоящего полководца, поворачивая их направо и налево, добавляя и убавляя шеренги. К сожалению, нельзя прочесть мышкой прямоугольник и быстро выделить нужное количество бойцов. Командование осуществляется по принципу Close Combat — игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными солдатами. Чтобы отряд привнес в войско его товарищам, вам придется кликнуть на любом воине, принадлежащем к тому или иному подразделению. Поначалу это кажется неудобным, но, безусловно, в таком подходе есть определенные плюсы.

С другой стороны, можно создать армию, состоящую из одиночек или микроскопических взводов, но это только усложнит ведение боевых действий. Позвы к созданию крупных войсковых



соединений также не сулит ничего хорошего: чем больше бойцов в одном отряде, тем менее эффективно он действует. Первая шеренга будет самоотверженно сражаться, а остальные пять рядов просто встанут рядом и сыграют роль наблюдателей от ООН.

В большей части миссий вы не располагаете крупными силами, поэтому для успешных завоеваний вам придется довольно долго запускать военную машину в действие. Сначала необходимо как следует отстроить деревню, наладить производство и накопить достаточное количество продуктов питания, так как солдаты тоже люди и очень любят кушать. Пропитание армии — отдельная головная боль, но об этом чуть позже.

В Knights and Merchants любой боец состоит из двух частей: «пушечного мяса» и обмундирования. «Мясо» получается из обычного крестьянина, прошедшего курс

Важно!
разрозненные ниски объединены в компанию, целью которой является завоевание целого королевства, бездарно проигранного королем (ваши бывшие) и грабителями с арагами (уж лучше бы в карты).



ускоренной подготовки в школе. После того как новый рекрут будет обучен, он сам направится в казарму ждать дальнейших инструкций. В казарме из зеленого рекрута сделают настоящего воина, вы дадите ему оружие и(или) доспехи. Проще всего нанять «топорника»: все, что ему надо, — острый топор. Сложнее дело обстоит с друидами пехотинцами. Например, копеечник носит кожаные доспехи, а мечник предпочитает кольчугу и щит. Если на складе имеется нужное обмундирование и в казарме есть рекрут, нажимаем на



соответствующую кнопку, и солдат готов. Труднее всего создать рыцаря: для этого придется не только выковать панцирь и оружие, но еще и вырастить ему боевого коня.

Выбор доступных видов войск достаточно обширен, в нем нашлось место даже для лучников и арбалетчиков, весьма эффективных при обороне. Зато стрелки совершенно беззащитны в ближнем бою, поэтому нежелательно оставлять их без присмотра, так как пара прорвавшихся пехотинцев будет развиваться среди лучников, как лиса в курятнике.

Самое интересное, что главной проблемой во время войны является отнюдь не

армию противника, после чего победа будет за вами. Труднее всего справиться со сторожевыми башнями: рекрут, сидищий на смотровой площадке, очень сильно мешает огромными бульонниками. Убейте всех солдат, уничтожьте казарму и замок — компьютер капитализирует. Нет нужды в бессмысленной жестокости и полной ликвидации всех вражеских построек и горожан (они все равно не оказывают сопротивления, покорно наблюдая, как их убивают).

В некоторых миссиях вообще ничего строить не придется, вам выдадут определенное количество солдат, при помощи которых придется решить некий глобальный конфликт. Но подобных миссий явное меньшинство, к тому же они




предполагают вражеских заслонов, а прокорм собственных бойцов. В отличие от простых крестьян солдаты не бегут в харчевню при первых же признаках голода. Они стоически переносят все тяготы и лишения, лишь изредка досаждая вам окурками в обеденный перерыв. Причем настолько стоически, что могут неароматизировать и голоду помереть, если не будут вовремя накормлены. Раздача еды происходит при непосредственном участии помощников, ведающих переноской грузов. В окне управления отрядом есть специальная кнопка, отвечающая за вызов гражданских с пищей. Но стоит подумать дважды, прежде чем лишиться раз застрецентрированной с данной командой. Каждый солдат за одну кормовку съедает буханку хлеба, выпивает бочку вина или кусает батончик колбасы (где такая армия?!), поэтому помощники бросают все текущие дела и, вазелив на плечи припасы, подтаскивают их к месту дислокации войск. Само собой разумеется, что в такие моменты хозяйственная деятельность деревни оказывается полностью парализованной.

Но как только все проблемы с созданием и прокормом армии будут решены, можно смело идти в бой. Главное — ликвидировать

настолько скоротечны, что особо говорить о них и смысла нет.

Картина в рамочке

Сказать, что графическое оформление Knights and Merchants устарело, значит не сказать ничего. 256 цветов в разрешении 1024x768 — это еще как-то смотрится, но 800x600 особенной радости не вызывает. Все объекты спрайтовые, спецэффекты отсутствуют как класс, анимация по сравнению с Settlers 2 очень посредственная. Звукое оформление откровенно раздражает, а через час начинает потихоньку бесить — музыка просто бездарна.

Тем не менее поиграть в эту игрушку можно, особенно если вам фанат Settlers, а делать особенно нечего. Несмотря на недостатки графики, в Knights and Merchants встречается интересные идеи и нестандартные реализации канонических процессов, присущих любой RTS. С другой стороны, и релиз третьих «Переселенцев» уже в магазинах... 

Спортивные симуляторы в последнее время не пользуются такой популярностью, как, скажем, стратегии или «файтинги». Тем не менее несколько компаний упорно трудятся на благо тех немногих (относительно), кто с удовольствием играет в футбол, хоккей, гольфы и прочие псевдофизикультурности. Одной из таких компаний и является Electronic Arts. Ежегодно (с 1994-го года) разработчики этой фирмы разрабатывают целый ряд игр дающего жужжа. Наверняка большая часть фанатов не станет опровергать тезис о том, что спортивные симуляторы от EA являются наиболее удачными и реалистичными. Вот и в этом году многие с нетерпением ждали

Паспорт

Жанр: спорт
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
URL: <http://www.ea.com>
Системные требования:
OS: Win95/98
Процессор: P 166/233 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
3Dfx



NHL 99

Ледовая гладь монитора

Николай Барышников

осени, ведь обычно очередной хоккей появится как раз перед стартом регулярного чемпионата NHL. Как и обычно, EA не подвела: игра появилась на полках как раз в ожидаемое время.

Тотальный спорт

Театр начинается с вешалки, а NHL — с интро. Повышение морального духа пользователя начинается с показа достаточно «агрессивного» ролика, смонтированного из наиболее красивых игровых моментов прошлого сезона. Действо по традиции проходит под тяжелый рок и аккомпанемент американского андлоа нашей всенародно любимой песни «Трус не играет в хоккей».

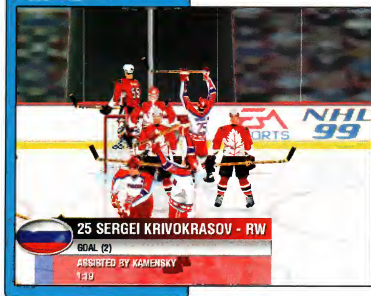
После довольно приличной заставки начинается самое главное, а именно сам процесс. Нестандартность меню уже не отпугнет бывалого игрока, тем более что все опции в основном привычные (начать новый сезон, сыграть один матч и т. д.). Но есть и кое-что новенькое. Например, можно попробовать свои силы в

так называемые Coaching Drills и отработать розыгрыш разнообразных стандартных положений — выходы «одни на один», «два в один», «три в два», наладить игру в неравных составах или попытаться реализовать серию штрафных бросков. Вы также сможете переписать историю

мирового хоккея и попытаться завоевать золотые медали мирового первенства, сыграв Touchpad. В данном режиме выбор пользователя не ограничивается набором североамериканских команд — вы легко возьмете под свой бдительный контроль хоккеистов из любой страны, представленной на последней зимней Олимпиаде. Самое интересное, что эти игры будут проходить на европейских площадках (большого размера), да и правила будут несколько отличаться от NHL'овских.

Но, собственно, это все цветочки, настоящие гвозди будут позже. Одна из главных черт любого симулятора, интерфейс, не претерпела изменений по сравнению с NHL 98. Управляющие клавиши по-прежнему восемь («курсоры», «бросок», «пас», «ускорение» и «спецприем»). Поэтому «культурного шока» не предвидится: проблем с контролем игроков не возникает. Есть некоторые косметические изменения: появился так называемый shotmeter, показывающий силу удара, что очень удобно. Всегда приятно знать, когда игрок готов

В отличие от многих других симуляторов, авторы NHL 99 не забыли, что, кроме американского хоккея, существуют и другие. Например, русский





«ударить» по шайбе как следует. Увеличилось и количество доступных спецприемов: техника вроде Буре или Федорова будут бросать по воротам не только «с разворота», но и проделывая массу замысловатых финтов, которые поставят в тупик даже таких надежных стражей ворот, как Доминик Гашек.

Кроме того, в NHL 99 существенно вырос коэффициент «реализма», если вообще такое понятие здесь уместно. Движения игроков достаточно точно скопированы с их прототипов. В лучшую сторону заменились и «физика» игры. Вам больше не удастся проехать форвардом из одного конца площадки в другой, не замечая защитников соперника. Ваш подопечный мгновенно окажется на льду, будучи сбит слывшим приемом, если ударяет долго возиться с шайбой. Вместе с тем



здоровенные детины вроде Кристофа Оливы или Стю Гримсона не повалятся после легких тычков в спину от «лилипутов» вроде Теорена Флери или Вадерия Буре. Весьма непохоже выглядит и шайба, которая подчиняется всем законам теоретической механики. Исчезли многие недоработки. Например, еле летящая шайба не выбьет стекло, и, наоборот, после мощнейшего щелчка она может улететь на трибуну.

Существенно улучшился и «институт паса». Наконец-то хоккеисты начали отдавать вполне осмысленные продольные и поперечные пасы, из-за чего игроку становятся доступны разнообразные комбинации и тактические схемы, освоить которые можно при помощи все тех же Coaching Drills. Плюс к этому крайние нападающие больше не залегают в офсайд и смиренно ждут паса защитника у красной линии, что еще дополнительно упрощает механику игры. Больше не приходится гадать: где же находится тот или иной игрок, так как он, скорее всего, будет, в зависимости от ситуации и используемого построения, на своем месте. Пожалуй, единственный



Fighting Force —
это клон Double Dragon.
Это не подлежит
никакому сомнению. И
это хорошо, черт
поберет!



крупный недостаток NHL 99 — игра защитников. Они часто не успевают перекрыть зону и позволяют шайбе выкатиться за синюю линию. Или наоборот: иной раз они настолько увлекаются атакой, что совершенно забывают про оборону. Особенно грустно становится, когда в свою зону они прибегают на несколько секунд позже крайних форвардов.

В таких случаях остается уповать лишь на мастерство голкиперов, которые, кстати, стоят не хуже кирпичной стены: забить гол на высоком уровне сложности — дело весьма затруднительное. Проще всего забросить шайбу при выходе «два в один» или «два в ноль» — раскатать вратаря и заложить шайбу в пустой угол. Щелчки защитников и кистевые броски вратари отлавливают, совершенно не напрягаясь. С этим компонентом связан и



еще один глобальный недостаток хоккея от EA: кипер соперника на сложности All Star вообще не пробиваем, а вы не справляетесь даже с несложными бросками в исполнении «полицейских».

Путь к Кубку Стэнли

Думаю, никто не станет спорить, что практически каждый чело-



век, купивший себе очередной NHL, ставит своей задачей выиграть хоккейный Кубок Стэнли. Поэтому остановимся на некоторых особенностях режима Season. Во-первых (в соответствии с реальной жизнью), появилась новая команда Nashville Predators. Во-вторых, нигде не исчезла возможность обмена игроков. Кроме того, вы сможете создать нового игрока, раскидав определенное количество очков на пару десятков различных характеристик. Очков компьютер выдает так много, что вы легко «наконструировать» себе пилот козловых и ларионовых, коих вы и зачислите себе в команду во время сезона.

Длинная скамейка запасных вам не помешает: на игроков с первых же матчей может обрушиться целая лавина травм.



Происшествие такого плана — вполне обычное событие для жестких видов спорта, поэтому не удивляйтесь, если после очередного удара клюшкой по голове ваш подопечный получит сотрясение мозга и попадет в лазарет на пару месяцев. Чтобы все ведущие игроки не оказались на больничной койке, не оказываясь при «тедохранителях»: эти пары с готовностью вступят с обидчиками суперзвезд в кулачный поединок. Драка выглядит исключительно симпатично, бойцам доступна масса различных приемов, так что удовольствие от схватки вы наверняка получите, если, конечно, после нее вашего забияку не уталят до конца матча. «Одарив» его стандартным штрафом «2+5+10». Жаль, что пока еще нет драк «пять на пять», было бы весело наблюдать за спаррингом голкиперов.

Очень симпатично выглядят и следующие новшества — игроки могут быть дисквалифицированы на несколько матчей за неспортивное поведение. Хоккеист, удачно сыгравший в предыдущем матче, может поймать кураж и значительно «прибавить» в атаке. И наоборот: звезда, забывав-

щая несколько матчей подряд, заболел синдромом «неулучшимости» и будет мазать из выходов положений. Голкипер, отстоявший без замен пару дюжины матчей, устанет, и его придется убрать в запас. В общем, все, как и в реальном спорте, — железных людей не бывает, любой из ваших подопечных может заболеть, устать или травмироваться.

Существенно выросло количество тактических схем, доступных пользователю. Самое главное, что они реально работают: игроки выполняют именно те функции, которые им отводил та или иная стратегия. Если по данному плану центрфорвард должен помогать в обороне — он так и будет делать, а если выставить показателю «давления на соперника» на максимум — оба защитника будут дежурить на «вражеском» пятячке.

Кейбых симуляторов сделан и в изображении зрителей. И если раньше роль фанатов играли всего лишь разноцветные квадратики, как масло намазанное на хлест стадиона, то теперь дела обстоят гораздо лучше. Лучшее всего сравнить «зрителей» с картонными макетами людей, используемых на военных учениях. Точно так же и в NHL 99 — плоские изображения людей сидят в креслах и «радуются» матчу.

ЕА не отказалась и от привычных спецэффектов — во время игры можно понаблюдать, как разбиваются стекла, как, получив шишкой по ногам, хоккеисты выполняют наисложнейшие кульбиты, прежде чем упасть на лед.

Звуковое оформление сделано, как всегда, прекрасно. Из динамиков льется уже привычная музыка, отвлекающая



Особенно хочется отметить улучшение алгоритмов AI. Хоккеисты ведут себя почти разумно, лишь изредка совершают совершенно неподобающие вещи — надемся, что так оно и будет. Даже не хочется вспоминать о проделках «искусственного идиота» в NHL 98.

«Визуализационные» показатели

С каждым годом хоккеи, выходящие из-под пера программистов и художников ЕА, становятся все лучше и лучше. Повышается качество графики, растет показатель IQ у AI. Конечно, проблемы останутся, но каждый сентябрь-октябрь мы встречаем в ожидании шедевра.

Скажу сразу: любитель 3D-action, поигравший в Unreal или Half-Life, ничего сенсационного в NHL 99 не найдет — полигоны, тени в реальном времени, динамическое освещение. Но после прошлогоднего NHL 98 это тянет как минимум на «отлично».

Большой шаг вперед по сравнению с прошлыми версиями хок-

«зрителя» в паузах. «Прилепачивание» форварда соперника к бортику сопровождается смачным рожком. Да и вся остальная «одежка» выглядит более чем прилично: зловещий после попадания в нее шайбы ни за что



не перепутать с хлестким щелчком хорошего защитника.

Покой нам только снится

В заключение хотелось бы сказать, что ожидания оправдались, — в этом году мы опять имеем причину для радости. Несмотря на некоторые недостатки NHL 99, игра получилась просто отличная. Придаться практически не к чему: игр без проблем просто не бывает. Да и вообще, весь наш мир — сплошное недоразумение. Но давайте не будем думать о грустном, сожалеть о том, что ИТВ больше не транслирует матчи NHL, и еще раз устроим ледовое сражение, пусть даже компьютерное.

2008

 FORMOZA®



Я оглянуся
посмотреть...

Волшебный мир компьютеров



ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

Ст. м. "Академическая", ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 214-38-56, 946-18-06

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12, 330-13-22, 330-24-34,
330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ

Ст. м. "ВВЦ", ВВЦ (50 м от центр. входа)
(095) 216-15-12, 216-12-36

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК

Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 369-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД

Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 723-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ

Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-РУСТАВЕЛИ

Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕАТРАЛЬНАЯ

Ст. м. "Театральная", ул. Петровка, д. 26
(095) 200-57-70, 200-75-79

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ

Ст. м. "Третьяковская", ул. Патрициев, д. 36
(095) 956-2770

ФОРМОЗА-ФРУНЗЕНСКАЯ

Ст. м. "Фрунзенская", Оболонский пер., д. 10
(095) 246-51-22/58-07/79-64, 245-12-45

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВАКА

Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ

Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-82, 164-96-51

ФОРМОЗА-ЮГО-ЗАПАДНАЯ

Ст. м. "Юго-Западная",
пр-т Вернадского, д. 78, оф. А-166
(095) 434-94-23, 434-92-46

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ

Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

Logitech, Intel Inside и Pentium — зарегистрированные торговые марки, MMX — торговая марка Intel Corporation

ТЕХЦЕНТР: тел./факс: (095) 360-59-51

(ремонт, модернизация, замена картриджей)

оптовый, дилерский отдел: тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru — для комм. вопросов
support@avia.formoza.ru — техн. поддержка

КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA НА БАЗЕ INTEL PENTIUM® II PROCESSOR

F635M Pentium® II processor 350MHz/ 64MB/ HDD 5,1GB/ 3" + CD 32x/ 8M AGP/ SB64/ WIN95

F640M Pentium® II processor 400MHz/ 64MB/ HDD 5,1GB/ 3" + CD 32x/ 8M AGP/ SB64/ WIN95

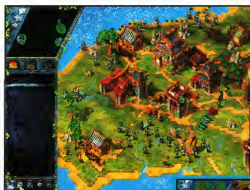


Конвейер — ужасная штука. Он со страшной скоростью штампует совершенно одинаковые серые вещи, не оставляя места ни фантазии, ни оригинальности. Зато дешево и много. Чем не исполнение мечты любого производителя? Конечно, довольно трудно придумать товар, пользующийся постоянным спросом, но зато, когда подобная «ниша» найдена, процесс зашибания денег начинает протекать безостановочно. Для примера можно взять ту же «фабрику грез» — Толливаул. Тысячи одновременно бесмысленных фильмов в год и миллиарды прибыли — чем не ориентир для любой начинающей отрасли? Ориентир! Да еще какой! Впечатливший очень многих и многих, среди которых — молодая

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: Blue Byte
Издатель: Blue Byte
URL: <http://www.settlers3.com/>

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133/166 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x



Сеттлеры, как всегда, хороши! Четко продуманная, отлично сбалансированная игра. Безусловно интересна для всех без исключения поклонников RTS.

Вот только видели мы это все. Уже видели. А чего же вы хотите от сиквела?



Settlers III

ПЕРЕСЕЛЕНЦЫ НА СТАРЫЙ И НОВЫЙ ЛАД

Кирилл Алехин aka Маза

еще отрасль гейммейкерства, или проще говоря — игроделания. Этот конвейер еще не налажен, но начало уже положено. Мутный бесконечный поток клонов, «сиквелов» и «привселов», интересных и оригинальных игрушек за последний год просто захлестнул рынок. Обычно клоны просто тихо умирают в тени предка или

Пути развития аналого исповедники: хикины — дити — дварцы. Никто не говорит, что это легко. Иро есть игра, и думать придется изрядно.



конкурентов, но когда ты начинаешь новую, чудесную, красивую игру, но тебе не интересно, просто потому что ты в это уже однажды играл, становится обидно. Именно так у меня получилось с Settlers III, которая была недавно выпущена закоренными (не путать с «закостенелыми») бизнесменами из компании Blue Byte.

Старое блюдо под новым соусом

Я видел не так уж много немецких игр, но, безусловно, Settlers II — лучшей в этом списке. Первая часть «Поселенцев», сделанная в далеком 1994 и повествующая о тяжелой жизни феодальной деревенщины, не имела оглушительного успеха, но все же была замечена достаточно, чтобы создатели взялись за часть номер два. Немного подретушировав графику и минимально изменив игровой процесс, они, спустя 2 года, выпустили Settlers II — мегахит, до сих пор занимающий не последние строчки в мировом

хит-параде и побивший все мыслимые рекорды продаж.

Наверняка и Settlers II уже успели переиграть не только любители стратегий, но и злорд, предостерегающие совершенно *изне*

жакры. Уж больно интересно и красиво оформлена эта незамысловатая экономическая RTS с сельскохозяйственным уклоном. Все прослил продолжили. В ответ народу подарили сборник миссий.

Потом еще один. И еще. Ну а когда продажи аддонов стали падать, разработчики пообещали нечто принципиально новое —

Settlers III — и... обманули.

В Blue Byte опять просто перерисовали графику и немного изменили игровой процесс. Но по сути игра осталась прежней, так что и рассказывать надо не про игру, а только про то, что в ней, собственно, нового?

Нет, нельзя сказать, что Settlers III — халтура. Новое добавлено много и сделано все на совесть. Правда, без особой фантазии, но это (уву!) — отличительная черта всех сиквелов. Посмотрев небольшой визуальный мультик, мы попадаем в неброско сделанное



основное меню, предлагающее нам несколько типов игры в одиночном и сетевом варианте. Щелкнув по любой клавише, мы после выбора расы, прочтения задания миссии, недолгого созерцания логотипа Settlers'ов и загрузки уровня попадаем в новый мир, созданный Blue Byte, мир красивый и интересный, но (и в этом его главный недостаток) уже виденный нами где-то ранее. Подскажете где?..

Наша задача по-прежнему заключается в развитии некоего поселения практически с нуля и уничтожении находящегося на карте противника, причем и развитие, и уничтожение превращаются в жизнь старыми добрыми



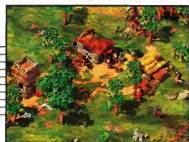
методами. Итак, пункт первый и самый важный.

Хозяйство

Хозяйство в Settlers'ax всегда играло главенствующую роль. По старой установившейся традиции 5/6 игрового времени вам придется провести в поисках оптимального места для нового свинарника, чтобы хрюкавод мог бы оперативно таскать хрюшек на мяскокомбинат, или в отчаянных попытках

наладить сложную цепь переработки ресурсов, не поспевающую за вашими растущими амбициями, населением и территориями. В общем, все осталось по-прежнему, и отлынивать от должности главного агронома, строителя, лесника и прочее у вас не выйдет, но не спешите огорчаться. Эти занятия весьма

увлекательны и неаппетитны, к тому же в Settlers III есть и оригинальные нововведения. Первое новшество, мозолящее глаза, — это начало миссии. Если раньше все начиналось с идиллии — замок и полянка вокруг, которую надлежало превратить в хаос, то теперь хаос ждет нас «с самого порога». Типичная картина для первых секунд игры — одинокая сторожевая башня, вокруг



которой плотными рядами на развалах инструментов, ресурсов и прочего подножного корма стоят крестьяне и солдаты. Отныне можно реально видеть все свои ресурсы, благо до замка или банального склада, куда можно было бы все упрятать с глаз долой, еще жить и жить. Новшество второе — это отсутствие дорог. То есть дороги нигде не исчезли, но вот



Самое приятное нововведение — самопроизвольное возникновение дорог. Где люди ходят, там дороги и прокладываются. В результате решено всем надевшаяся проблема пробок.



появляются теперь они сами собой там, где народ чаще всего шагает, что логично и весьма удобно. Вдоль насмотревшись на маленькие, но столь необычные для любого игравшего в Settlers II человека мелкие усовершенствования, мы начинаем строить свою развитую и самостоятельную экономическую систему и замечаем, что тут по сути ничего не изменилось. По-прежнему есть шесть базовых видов ресурсов, первая половина из которых (железо, уголь и золото) скрыта в недрах земных, а вторую (вода, лес и камень) можно вполне найти на поверхности, не отправляя подопечных в забой. По-прежнему для добычи и переработки ресурсов надо строить вполне логичные и взаимосвязанные цепочки зданий (например, для получения досок создаем неизменное трио: «домик лесника — домик лесоруба — лесопилка», которое способно бесперебойно обеспечивать поселение древесиной), причем их количество, их качество этих самых производственных «цепочек» со времен Settlers II не изменилось. Но зато теперь можно ставить работникам куда более конкретные задачи, указывая область, в которой

Нет, нельзя сказать, что Settlers III — халтура. Нового добавлено много и сделано все на совесть. Правда, без особой фантазии на это (увы!) — отличительная черта всех сиквелов.





можно (и нужно) рубить деревья, ломать камни и т. д. Мелочь, а приятно. Вообще по ходу процесса таких мелочей замечаешь множество, ну, например, кто бы мог подумать, что вследствие вырубки лесов почва заболачивается и перестает быть пригодной для посевов? Не игра, а экологический симулятор какой-то! Но интересно. К счастью, Blue Byte не только по мелочам улучшает игровой процесс, но и внесла совершенно новые «фишки».

Правда, новые исключительно для серии Settlers'ov. Самое важное нововведение — это процесс «производства» людей. Отныне «человек» — это звучит гордо, поскольку он превратился в особый вид ресурсов. Если раньше новые жители выпадали из родового замка по мере надобности в любом количестве, то теперь для



пополнения рабочей силы надобно отстраивать так называемые резиденции, отличающиеся размерами и количеством работяг, выбегающих из здания сразу после окончания строительства. В общем, теперь каждый человек на счету...

Жаль только не объясняется, каким образом люди столь активно плодятся в «резиденциях». Должно быть, внебрачные дети...

Вторым «открытием» Blue Byte в Settlers III стала религия. Постройка весьма ресурсоемкое святыще мы получаем в свое распоряжение пугающего и веселого священника-чудотворца — мастера на все руки. Если надо, этот добрый дядька в красной сутане и свеще в золотой перчатке, и дождь над посевами прольет, и территорию неизведанную с помощью магического глаза откроет, и на врагов ужас нагонит, и... В общем, рубаха-парень. Но, увы, и ему для плодотворной работы что-то надо, а именно — мана, восстанавливать которую надо... спиртными.

Священники по натуре очень похожи на русских — без этого работать не могут, а вот стоит только спойти им две-три знаменитых бутылочки красного (или две-три кружки пива, или даже

рисового самогана — все зависит от расы) и чудотворцы местного пошиба снова в строю! Для производства «топлива» вам придется построить специальное здание для создания искомого продукта (например, келью винодела, который заводно вырастит небольшой виноградник). Но все чудеса да и «хозяйство» — только преlude к победе, которая достигается исключительно силовыми методами, так что, как только вы отстроили свое маленькое правовое государство, вас ждет отчаянная схватка, война до последнего поселения.

Хочешь мира — готовься к войне, а так как долями миссии обычно является уничтожение всех «ненаших» на карте, то получается, что мы и



Вернутся солдатики теперь тоже не из воздуха. Продолжая медленное овлаживание игры, разработчики ввели казармы, где с помощью хитрых преобразования из любого человека и единицы любого оружия можно в течение пары секунд сделать braveго воюка без страха и упрека, так что 2 года службы — это анахронизм.

С момента появления в закромах родины золотых слитков в этой же казарме можно проводить и небольшие «аппрейды» пехоты, увеличивая живучесть и силу того или иного рода войск (ничего не напоминает?). Правда, в Settlers'ках модернизация совершенно бесплатная (кому и за что платить в своей же стране?), но, долгая, и потому, увы, практически не нужная. Обычно достаточно



мира то не особо хотим, так что к войне готовиться надо особенно усердно. Собственно, в игре все коренные изменения связаны именно с армией, и изменения довольно радикальные, что наверняка не всем понравится. Начать надо с того, что Settlers III стали... Реал-тайм стратегией! Теперь все как в заправском C&S-клове: выделил юниты мышкой, ткнул куда надо и наблюдаешь за битвой, гадая, проиграют или нет. Правда, в отличие от того же Warcrafta, Command & Conquer или бесконечного количества их подобий, здесь все несколько упрощено, так как все-таки война — лишь часть игры.

Первое заметное нововведение — добавление в компанию к привычным войскам с мечами лучников и копейщиков.

Соответственно изменен и внешний вид окрестных сооружений, служащих для расширения подвластной войс территории: в каждой башне специально для лучников отведена платформа, с которой они оперативно отстреливают не только приближающихся солдат противника, но и мирных жителей, забредших к вам, например, в поисках ресурсов. Крайне удобно, если засадить башни лучниками по максимуму, примерно половина «чужих» солдат полжизни еще на подступах к вашим цитаделям.



наштамповать два-три десятка стандартных солдатиков и смертельной волной пройти по землям противника, не дожидаясь пока пехота окружит и у нее на шлемах появятся характерные красные хохолки. К слову, о «крутости». В игру введен параметр «относительной силы солдат за границей вашей территории», выраженный в процентах.

Чем больше в закромах родины золота, тем сильнее ваши солдаты «за бугром». Но перед тем как атаковать, я думаю, все равно не мешало бы отлить три-четыре десятка золотых слитков. Шансы на успех значительно возрастут.

Появился в игре и тяжелая артиллерия: каждая раса имеет свою собственную передвижную замену катапульте из Settlers II, которая как кошка может гулять сама по себе, подползая прямо к месту битвы и расстреливая прекрасные башни в упор. У римлян это, собственно, и есть катапульта, у египтян — баллиста, а у азиатов — даже пушка (специально для этого в игру у них введен новый ресурс — сера, — не известный остальным расам). Все «малышки» очень мощные, шестизарядные, но пользоваться ими неудобно. Низкая скорость передвижения,

К СВЕДОМЕНИЮ,
вог что у Blue Byte действительно не вышло, так это искусственный интеллект. Если в прошлой серии игра против компьютера была интересна, то теперь он туп, как часто упоминаемая в подобных случаях затичка для бутылки.



упорное нежелание ехать в гору и способность застрять по пути, зацепившись за какое-нибудь дерево или упершись в дом, совершенно портят впечатление, заставляя атаковать только относительно слабыми, но шустрými солдатами.

В качестве отдельного военного подразделения вполне проходят и «священники». Не все виды магии служат мирным целям. Каждая раса имеет парочку своих фирменных «приколов», изучение которых входит в обязательную программу «Науки побеждать». Особенно в этом смысле прогрессивны кельты. Их священники обладают наибольшим набором атакующих и защитных заклинаний, хотя и служители остальных религий тоже не пренебрегаются папистами. Единственная проблема при применении магии — медленно пополняющиеся и быстро расходующиеся запасы манны. Фактически, в атаке священнослужитель успеет выстрелить только один раз, но зато КАКОЙ это может быть выстрел... Например, египтянин способен превратить всех лучников на стенах замка в обычных коленосцев и этим снизить ваши потери



раза в полтора. Мелочи? Это вам так только сейчас кажется, потом вы каждого солдатыка будете жалеть и гонять за тридцать земель на лечение в келью лекаря. Теперь пара слов о вашем главном противнике.

О бедном AI замолвите слово...



Вот что у Blue Byte действительно не вышло, так это искусственный интеллект. Если в прошлой серии играть против компьютера было интересно (были и непредсказуемые, хотя и немного глупые атаки, и грамотное развитие и прочие прелести), то теперь он тут, как часто упоминаемая в подобных случаях заточка для бутылки. Единственное, что осталось — грамотное развитие, но теперь его уровень в любой миссии зафиксирован раз и навсегда. Это значит, что если ему по сценарию предписано построить 15 башен и создать 20 солдат, то большего он не станет делать, даже когда от этого будет зависеть судьба его поселения, и когда вы проведете хотя бы одну успешную атаку, уничтожив основные силы врага,



это автоматически означает вашу победу. Обидно, потому как все очень уж просто. Что касается атак противника, то тут вообще тулик. Кремниевый товарищ отслеживает башенки, в которых нет лучников и около которых не стоят никакие другие войска, и посылает туда с десяток пехотинцев, нагло прущих по вашей территории прямо к цели и не обращающих ни малейшего внимания на обстрел с других башен (что крайне губительно для их здоровья).

Счит поведется поближе к месту сражения три-четыре хилых пехотинца, как атака сразу же захлебывается, и захватчики, даже если их цель почти достигнута, быстро «делают ноги».

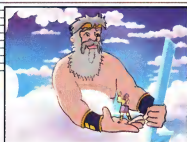


Но недоработки военной части AI — только вершина айсберга. Компьютер заодно контролирует всех жителей (к сожалению, ваших тоже), потому и в быту постоянно случаются казусы. То «пробка» носильщиков на складе (причем спасти положение можно только одним способом — снести склад), то забастовка шахтеров (едва поля, а работать не хотят), то носильщики вдруг вообще забывают про тот или иной товар, полностью игнорируя его появления на дорогах империи, и тщательно отлаженная экономическая система разваливается буквально за несколько минут. А встречаются и явные баги: однажды у меня просто перестали расти деревья, что на корню загубило все строения пятачки. Миссия и, конечно, прошел, но неприятный осадок остался.

Но не все так плохо. Есть в игре и довольно удачные моменты.

Интерфейс, или Мышиная возня

Управление изменилось, и, к счастью, — в лучшую сторону. На первый взгляд все не так радужно: под различные кнопки и графики у нас «отобрали» 1/3 экрана (Settlers II были в этом смысле намного демократичнее) и некоторые



функции стали не столь очевидными (например, для вызова геологов надо добраться до специального меню), но, пройдя перед полноразмерными боевыми действиями небольшую «обучалку», вы быстро освоитесь и обнаружите, что все стало намного УДОБНЕЕ! Управление всеми «подконтрольными» кинитами происходит с помощью старой верной мышки по принципу «выделил/отправил». При виде такой проверенной системы разумно расслабляется и отправляется на покой, хотя, увидев сколько отныне можно контролировать, поспешно возвращается. А контроль теперь полностью сосредоточен в наших руках! Что и сколько произвести и куда отправлять, сколько «забрать» новобранцев и чем их вооружить — любая область теперь подконтрольна только вам, дедушка-ушастик чувствует себя настоящим правителем. При этом игрока никто не собирается перегружать — количество опций держится в разумных пределах. Но управление не ограничивается только разнообразными менюшками. Например, в Settlers III появилось несколько «полевых» опций из разряда «И как мы раньше без них жили!?!». Ну чего стоит хотя бы возможность указывать работникам область, в которой им надлежит трудиться? Вроде бы



мелочь, но только представьте: привыкალ лесорубу рубить тут, леснику поднимать лес вот на этой полянке, а фермеру выращивать рожь во-о-он на той, и никакого хаоса, все спокойно, никто никому не мешает! В общем, на коробке надо ставить штамм «интерфейс оптимизирован на победу». Но конечно, этот штампик не должен быть самым крупным, так как интерфейс — не самый большой прорыв разработчиков. Прямо в центр коробки. Поверх шлемастого логотипа игры надо вклеить самое главное — огромную круглую красную печать, точно характеризующую, пожалуй, самую заметную черту игры и гласящую: «Красиво!!!»

Вот где Blue Byte действительно постаралась, так это в том, что в рывках обычно протестно на-



зывается «графикой». Внешний вид игры переработали на все 100, нет — 120 процентов! С прошлыми частями Settlers III объединяет одно — изометрический вид в три четверти, все остальное — не узнавать. Когда-то нам обещали поддержку 3D-ускорителей? Ну не сдержали они слова, не сдержали. Поводу писали, но какие это писали! В злитет «красиво» просто не меняются уже эволюция, возникающие при первом знакомстве с игрой, но, мягко говоря, такой красивой стратегии еще не было. Все (Все!!!) нарисовано крайне талантливо и с душой, любое действие любого персонажа (а их десятки: плотники, пекари, кузнецы...) тщательно анимировано, деревья колыхнутся на ветру, рыба плещется в воде и так далее. Первые полчаса пассивно наблюдаешь за работой своих подопечных в минимальном разрешении (так лучше видно) и, конечно же, проигрываешь миссию, но оно того стоит. КРАСИВО! Причем, в отличие от разнообразных акселерированных шутеров, эта красота доступна практически всем. В игре есть масса настроек, подгруппированных которые можно наслаждаться игрой даже на минимальной конфигурации, но и в этом случае графика радует глаз и практически не тормозит. Играть рекомендуется в разрешении

800x600 (в 640x480 обзревается маленькая территория, а в большем — слишком мельчают персонажи), но в принципе игра выглядит симпатично в любом разрешении.

В качестве хорошего джека к классной (ну нет, нет других слов!) графике идет неплохая музыка. «Неплохая» в данном случае расшифровывается как «не раздражающая» и не более того. Для каждой расы имеется несколько музыкальных тем, плавно сменяющихся друг друга (надо заметить, что некоторые мелодии явно писались «по мотивам» классических произведений. Послушайте вступительную музыку для египтян и поймете, к чему я клоню). Звучки же выдержаны в щемящем-чмокающем стиле (исключения: мечи звенят, а ослики «иакуют»), и это есть хорошо, так как тоже на нервы не действует. Но



чего еще ждать от музыкального оформления стратегии?

Да и вообще, чего в принципе ждать от Игры? Сюжета? Оформление? Игровальности? Тогда это — Игра. С очень большой буквы. Правда, мы ее уже видели, и видели не раз, но разве это отталкивает игроков? Нет смысла убеждать верных фанатов Settlers II не покупать Settlers III. Для них это дело чести, и они приобретут два заветных диска даже несмотря на то, что новая серия практически полностью копирует предыдущую. А те, кто не играл в прошлые серии, наверное, просто не станут «засорять» свои винчестеры этим симулятором деревенской жизни, а даже если и заинтересуются подобной возможностью, просто не поймут причины моих постоянных горестных сравнений с прошлыми «поселенцами», потому что Settlers III — это настоящая увлекательная Игра, единственный недостаток которой состоит в том, что она неоригинальна. 

Дождались! Планета в опасности! И такой опасности матушка-Земля не видела со времен истребления динозавров. Что случилось? Как, вы еще не знаете? Враг отлично замаскирован, изрядно ушат и прославлен именами положительных героев бесчисленных детских сказок и новоготических утешителей. На нас напади космические кролики!!!

Не время обыскивать пирамиды и шариться по джунглям! Не стоишь тратить драгоценное время на тир и переодевания! Долой фитнес и аэробик!

Да-да, эти жестокие и ужасные длинноухие чудовища

Паспорт

Жанр: action/аркада
Разработчик: Jinx Inc.
Издатель: Ripcord Games
URL: <http://www.jinx-inc.com/>

Системные требования:
OS: Win95
Процессор: P 166/200 MГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
3Dfx:



Кролики исключительно нечестный народ. В спину стреляют!



Вечеринка с новыми друзьями и сорос пятый калибром.

Space Bunnies Must Die

Нам двоим нет места во Вселенной!

Не знаю, кто сказал, но здорово..

ЛЮДИ И КРОЛИКИ. ИСТОРИЯ ВОЙНЫ

Юрий Травников

собираются засеять всю нашу планету морковкой, а мы... мы... А НАС ВСЕХ ПУСТЯТ НА УДОБРЕНИЯ!!!

Вам это нравится? Нет? Тогда — смерть космическим кроликам!!!



На вражеской территории, большой кровью, его же оружием...

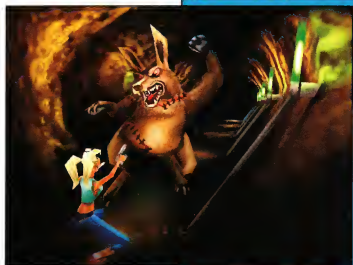
Вот история такая

Пусть вас не пугает обилие восклицательных знаков. В магазинах пришла игрушка, про которую без соответствующей интонации и говорить-то нельзя.

Итак. В одном типично американском городке Нью-Мексико жили-были две сестренки-близняшки по фамилии Хакстер — Джоселин и Эллисон. Джо была местной знаменитостью: девушка сама пробила себе дорогу в жизнь, став воплощением большой американской мечты — кантри-певицей. Ей уже грезились толпы скалдующих поклонников, концертные костюмы от Кензо и Lagerfelda (кто сказал, что исполнительницы кантри об этом не мечтают), как вдруг совершенно неожиданно с небес свалились в своем огромном, изрытом (иначе и не скажешь) сотнями нор космическом корабле безобразные кролики-переростки и стали чинить

беззаконие. Первая же акция оказалась для приплетавцев фатальной: они захватили в плен Джоселин Хакстер. А про сестренку, в силу ессесенно-кроличьего своего недоумия, агрессоры и позабыли (или вовсе не знали, это им в жинус запишем). И, между прочим, совершенно напрасно позабыли. Ибо Эллисон (Эллисон Хакстер, запомните это имя!) отлично знает ту самую американскую поговорку, в которой рассказывается, от чего погибнет тот, кто к ним, американцам, придет с морковкой. Вы не знаете этой поговорки? Ха, погибнет он (онк) от не менее чем двадцати видов огнестрельного и всякого разного другого оружия.

Эллисон — девушка попроче. Она не стремится в поп-дивы, не владеет замком с полосой препятствий и дедулей-дворецким, работает обыкновенной официанткой в придорожной кафешке, посещаемой исключительно дальнбобшниками. Нет, не то что она и вовсе без претензий, Элли



Стычка с Кроличьим. Вот они — мутанты!

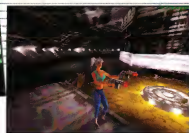


отнюдь не промах, она и в родео участвует, и выразиться может от-ч-снь художественно, да и по репе приложить любому, если он не умеет держать руки в непосредственной близости от тарелки с жареной картошкой.

Да-с-с-е, в случае с Элисон у кроликов промашка вышла. Нашла, что называется, коса на камень. Взвзвешивала девушка свою перидрольную челку, пошуршала по сусекам, вытащила из скрюченных девичьих запясов пару крупнокалиберных револьверов (не иначе, как отложенных в приданное) и отправилась разбираться с обидчиками.

Не клоном единым жив человек

Вот не случайно я всю дорогу ненавязчиво напоминаю про Лару Крофт. Space Bunnies Must Die на первый взгляд та же самая петрушка. Или, если быть последовательным, морковка. Графика — та же, камера — та же, загадки — сходные, да и главная героиня чем-то неуловимо похожа на кроликов. Поклонники сексапильной гробкопательницы, не извольте беспокоиться, никто на вашу (и

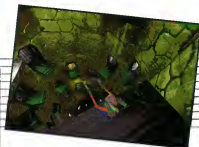


Мы будем жить теперь по-новому...



мою тоже) Лариску (имею право, мне тоже тридцать) не замахиивается. SBMD — не эпическая сага, а игра — отличный, великолепный стейк, нет, не пародия, абсолютно другое. Если вы от стеба не пропираетесь, обходите кроликов кривыми переулками, это игрушка не для вас. Если вы предпочитаете играть в «серьезные игры» (вот ведь бредятина!), не тратьте свои кровные. А вот если...

Какой же это кайф! Праведно разгневанная Эли, потряхивая незамысловатыми хвостиками, крошит и дробит кроликов направо и налево. Прыгает по норам и тоннелям. Влезает на стены и карнизы и стреляет, стреляет. Кролики — вот настоящее имя врага!



Вы знаете, это, пожалуй, первая игра в моей жизни, в которой я полностью проникся праведным гневом управляемого мною персонажа. Нет-нет, во всяких там Думах, Кваках, даже Эпохах различных империй я знал, почему, за что и для чего происходит процесс смертоубийства. Ну и что, ЧУВСТВА-ТО НЕ БЫЛО. Знание было, да и только. Ну НАДО было воевать, вот и воевал. Элисон Хакстер пробудила во мне что-то новое. Великая Земля, а отступать куда! Не

могу я позволить злобным двузубым ушастым тварям победить Эли. Ей (а значит и мне) есть что терять. Это (очень скромно) — феномен. Если бы вместо кроликов были бы какие-нибудь мутанты-крокодилы с кислотой внутри хитиновых фюзеляжей, ничего бы не получилось. Видали мы мутантов!

Не только о хорошем...

Движок у игры однозначно получше, чем у той же Tomb Rider, но, к сожалению, страдает от некоторых недоработок. Текстуры в некоторых случаях отслаиваются от стен, гнусные кролики подчас совершенно теряют свои и без того нелепичнейшие шкурки, да и белые линии на краях и



углах общую картину отнюдь не украшают. Что хорошо, игрушка использует Direct 3D, поэтому при наличии любого трехмерного акселератора SBMD вам никаких хлопот при установке и запуске не доставит. И, по-моему, общая беда ВСЕХ игр под видом от третьего лица — неудобное управление, к которому необходимо изрядно привыкаться. Но поиграть спуспасты красиво. Так и тянет заявить, что при создании игрушки разработчикам пришлось истратить три тонны крольчатчины. К сожалению, не могу. Тремя явно не обошлись...

Звук хорош, здесь разработчики постарались изрядно. Соответствие атмосфере геймплее идеальное, тому, кто врывается, собственно в геймплей, разрешая наслаждаться.

Игра, повторю, уникальная, оценке она не подлежит. Как говорил один дворян, ветеран Вудстока и КСП'ешных тусовок, стрижущих кроличье мясо с освободившей планеты: «Кто хиппует, тот поедет...».

Мне нечего еще добавить.

**5MVP3**

- VIA APOLLO MVP3 (100 MHz)
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Baby-AT

**6LX2**

- i440 LX
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Baby-AT

**6VBX2**

- VIA Apollo PRO
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Sound Solo 1 (optional)
- Baby-AT form-factor

**6LX**

- i440LX
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Socket 370
- Baby-AT

**6ABX2V**

- i440 BX 100 MHz
- ULTRA DMA (ATA-33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"
- GL518SM THERMAL I. C.

**6ABX3**

- i440 BX
- CHROMATIC MPACT-2
 - AC-3 SOUND
 - HARDWARE DVD
 - 8 MB RDRAM
- GL518SM THERMISTOR

MAIN BOARD BUTTERFLY SERIES®



Сияние счастливой звезды





- Я вижу землю! Вокруг земляно-ю! — как резанный заорал вахтенный, как сова, угнездившийся на верхушке мачты. И, словно действительно уподобился сове, стремительно спикировал на палубу. Гулкий удар, от которого содрогнулся весь корабль, разбудил капитана Блейда.

— Опять этот Свонсен, — с тоской подумал капитан. — Хотя бы раз соргисение мозга заработало. Хотя откуда там мозги, голова — это ж костя.

Уже третий раз за прошедший месяц младший матрос Свонсен будил капитана своими истошными криками. Видимо, судьба у нидерландского пареня такая — каждую вахту открывать Новый Свет. Честно

Паспорт

Жанр: тактическая стратегия
Разработчик: SUNFLOWERS
Издатель: Infogrames
URL: <http://www.infogrames.com>

Системные требования:
OS: Win95/98
Процессор: P 133/200 MГц
RAM: 16/32 Мбайт
56 Мбайт на винчестере



Хотите быть владельцем острова? А неслихли?
Прекрасно! У вас есть теперь такая возможность!

Ваша задача — вовремя захватить нужный остров, обустроиться и раздвинуть конкурентов.



ANNO 1602

МЫ БУДЕМ ЖИТЬ ТЕПЕРЬ ПО-НОВОМУ!

Леонид Соболев

говоря, за долгое время плавания капитан уже разочаровался в этой цели. А ведь все так хорошо начиналось... Но на первом обнаруженном острове не нашлось и следа каких-либо металлов. На другом, как показал ускоренный осмотр, расти могли разве что мошки на трутовых руках поселенцев. И вот третий остров. Что несет он



Лица бода нечело. Изучайте экономику. Наполнимую — экономика должна быть экономной.



изголодавшимся по устойчивой поверхности морякам?

Остров нес очередное разочарование. Даже слегка вооруженным (подзорной трубой) глазом был замечен французский флаг, развевавшийся над зданием конторы. Опять эти чертovsky лагушатники опередили самых крутых моряков мира. Какое-то третье чувство подсказало капитану развернуть оптический прибор на сто восемьдесят градусов. Горизонт метнулся в сторону, и в пределах окуляра возникли два паруса, идущие практически бок о бок. Блейд опустил трубу и от удовольствия потер руки. Пусть французшки и заняли остров, зато голландцы и испанцы сильно отстают от англичан. А значит, у них есть еще шансы найти себе подобающее место под солнцем. Нужно просто потопориться. Эх, жаль, нельзя высидеться прямо тут, да выжить соседей с острова. Будь его воля, Блейд именно так и сделал бы, но негласное соглашение, заключенное капитаном, не позволяло решить проблему силовыми методами. «Ничего, — думал капитан, — провожая взглядом улывающийся

вдоль борта остров. — Придет и мое время».

Всем сестрам по серьгам

Игра с загадочным названием ANNO 1602 предлагает новый вариант открытия Нового Света. Желаящим предоставляется возможность высидеться на одном из множества островов и создать свой оазис благополучия. С самого начала у переселенцев есть один корабль модели «шхуна», немного дерева, немного инструментов и совсем чуть-чуть еды. У игрока есть еще три конкурента. Начав свой путь из произвольной точки карты, игрок должен быстрее других выбрать подходящий для заселения остров и застроить его, установив там главное здание города — контору. Но выбор места жительства — совсем не простое дело, несмотря на то, что остров на карте хватает. Каждый из них обладает теми или иными полезными свойствами. Например, на островах верхней части карты растут виноград, табак и сахарный тростник. В нижней, южной, части произрастают какао, хлопок и пряности. Причем

на разных островах эти растения могут быть выращены в определенных пропорциях. Поэтому одна из самых главных задач в игре — найти остров, который сможет удовлетворить постоянно возрастающие требования местного населения. Но не думайте, что вам хватит одной части суши, со всех сторон окруженной водой, даже если все три сельскохозяйственные культуры будут расти там со стопроцентной отдачей. Во-первых, лучше сразу захватить еще один островок в противоположной части экрана. Таким образом вы создадите необходимую сырьевую базу. Во-вторых, помимо растений, на островах есть и полезные ископаемые в виде руды и золота. Если оба этих металла обнаружатся на одном острове, считайте, что вам повезло. В-третьих, многое зависит от разме-

не хватит места. Да еще точачный зубы на ваши богатства сосед под боком.

Торговля — двигатель демографического процесса

Итак, самый многообещающий остров захвачен, на самом интересном месте выставлена контора, корабль, готовый завезти свое последнее до первого и последнего тарана (по причине отсутствия вооружения), стоит рядом. А что дальше? Как завешал детям своим великий прабаб: «Живите и размножайтесь». Опустим по причине тривиальности процесс постройки разнообразных зданий и их назначение. Думаю, что для человека, который если не прошел, то хотя бы два раза



Атлантида. Острова. Пляжи... Забудьте! Вы сюда не загорать приплыли. Работа, работа и работа — вот ключ к процветанию наших.



ров кусочка суши, горделиво названного вами Новым Светом. Чем больше остров, тем больше на нем уместится производственных, административных и жилых зданий. И, соответственно, больше получите товаров и налогов. К сожалению, островов, удовлетворяющих всем трем требованиям, в Новом Свете не так уж и много. Очень повезет, если вы натолкнетесь на один из них раньше конкурентов. Поэтому самым оптимальным способом поиска места жительства может стать сохранение в начале игры. В игре по сценарию все острова жестко прописаны, и никуда они от вас не деваются. Пока ваши конкуренты судорожно мечутся по псевдоокеанскому бассейну, вы спокойно плаваете от одного острова к другому и проводите рекогносцировку. А затем, узнав, где расположены наиболее выгодные участки суши, восстанавливаете сохраненную игру и на всех парусах мчитесь к земле обетованной. Можно, конечно, выслаться и на уже захваченный конкурентами остров, но тогда развитие вашей колонии окажется под угрозой демографического взрыва. Вашим разросшимся подопечным просто



запустил Settlers, проблемы это не составит. Куда хуже другое: ANNO 1602, как и ее великий вышеозначенный предшественник, построена на принципах естественной взаимодополнительности. Постараюсь попроще объяснить это для фанатов Quake и Duke Nukem. Представьте, что у вас есть десять овцеферм, и теперь надо построить некоторое количество ткацких фабрик, чтобы из шерсти надевать ткани. Ведь иначе ваши племяны так никогда и не станут... нет, не комсомольцами, а колонистами. Сколько вы будете строить фабрик? Задача из курса начальной школы. Так вот, шерсть на ошвах не вырастет сразу после стрижки, и на фабриках она по волшебству не становится тканью. Везде нужно время. Нужно оно и работникам фабрик, чтобы доставить тюки с шерстью к перерабатывающему комбинату. Соответственно, путем умножения, вычитания, гадания на кофейной гуще и тыкания пальцем в небо выясним, что для нормальной работы на две-три

овцефермы нужна одна фабрика. Конечно, вы можете и на весь десяток поставить одну, но тогда ваши склады скоро окажутся забытыми никому не нужной шерстью. Не подкупите же ее набивать. А приобрести ее не торопитесь даже заезжие купцы. Им своей хватает.

И так во всем. На одну рудную шахту нужны две плавильные мастерские, на три поля пшеницы — две мельницы и одна пекарня. Но самое страшное начинается, когда эти мизерные поселения начинают требовать от вас заведомо невозможного. Вот приспичило им, например, среди ночи пожевать приямостей. А то какие же они купцы, если на ночь приямостей не пожуют? Хорошо еще, если на одном из предсудетительно захваченных вами островов произрастают необходимые сельскохозяйственные культуры. Тогда строите там поселок городского типа, разные фабрики и мастерские, ставите на корабле автоматический режим подвоза и продолжаете наслаждаться жизнью. Если же островов таких у вас на примете нет, то поступаайте еще проще. Все необходимые товары ставите в список покупки, а вольные купцы сами привезут вам то, в чем ваши поселения нуждаются. За маленькую такую мзду, вели-



чину которой вы, кстати, можете устанавливать сами. Вот только одна проблема: уж очень долго приходится ждать этих купцов. Но торговля — это самый выгодный источник дохода в игре. Второй источник тоже ничего, но, к сожалению, количество взимаемых с населения налогов напрямую зависит от числа свободных (читай — неработающих) жителей острова и степени их снабжения разнообразными товарами. А деньги, которые вы привезли в своем капитанском сундучке, они, как мед, вот они есть, а вот их уже и нет. Прав был мудрый Винни-Пух.



Война на суше и на море

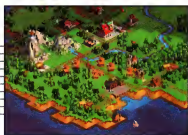
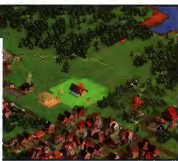
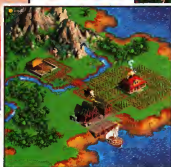
В конце концов любая стратегическая игра, будь она хоть сотню раз экономическая, приходит к своему логическому завершению, то есть к боевым действиям с большей или меньшей ограниченностью конфликта. Есть она и в ANNO 1602. Ну а как бы, скажите, Новый Свет, да без войны. Не бывает так. Вершиной вашего производственного развития станут крепости разных масштабов, где размножаются ваши доблестные воины, а также мастерские по производству мечей, ружей и пушек. Такое ощущение, что вся игра к этому так и ведет. Ведь как ни крути, какие договоры и соглашения не заключай, а бороться за мировое господство придется. Хотя и не очень хочется. Это, наверно, такой имперский духок проник в игру от разработчиков. Игра-то немецкая.

И вот все мастерские возведены, на причале повозово стоят готовые к бою отряды, в порту громогласит туши вооруженных пушками галеонов. Ваша колония готова дать отпор злобному агрессору. Только вот агрессор что-то медлит. Ничего, нам не привыкать. Кто тут первый на роль «наиболее вероятного противника»? Ага, красные (белые, синие, желтые —



нужное подчеркнуть). Дальше все просто. Вышлите ваши боевые корабли, бороздите нейтральные воды противника, топите «нарушителей границы». Потом выдвигайтесь вперед и в порядке меча «за утопленный алик командира эскадры» уничтожайте береговую оборону ошеломленных соседей. Затем корабли высаживают десант, и тот под прикрытием огня корабельных батарей начинает «защиту территории». Причем зачиску в полном смысле этого слова. С поверхности острова сносится все, что достается руками человека, а после чего его можно объявлять заповедником и возить туристов на отдых. Если же вы решили присоединить соседский островок к своей суверенной территории, то

бахчей, и ему на умяную голову свалилось бы не жалкое яблоко, а астраханский арбуз? Или прилет от усталости под окнами секции культуристов, а они возьмись и выброси в окно гири. Нет, я это не к тому, что у нас тогда не было бы закона всемирного тяготения, и вряд ли именно яблоко виновато в том, что люди не летают. По крайней мере те, у кого денег на билет нет. Это я по поводу бесполезных вопросов. Игра, безусловно, выполнена на должном уровне. Вступительный ролик — заглавный, звук — заслушаешься. Даже музыка не надоедает, особенно если ее заранее выключить. Фигурки действующих лиц и действующих зданий четко прописаны и анимированы. Особенно удивляет надпись «Z-



сначала нужно найти место, где можно установить свою контору. Вслед за этим вы снесите ближайший рынок противника, ведь именно рынки определяют территорию, пригодную для проживания. И кто это выдумал? Все нормальные люди, наоборот, стараются селиться от них подальше. Еще бы, грязь, нечеловечная лексика и преступные элементы. Хотя, может быть, для наших колонистов это самая подходящая среда размножения. Недаром они плодятся, что твой тараканы. Так вот аккуратно, рынок за рынок, вы замещаете эти объекты противника своими, как бы выдавливая его в открытое море. Если этого не делать, то только что разрушенный до основания рынок вскоре отстроится и заживет привычной жизнью. Зато все, что попало в сферу охвата ваших торговых рядов, сразу меняет гражданство и начинает таскать товар в закрома новой родины. И таким образом действуйте до полного искоренения красных (белых, синих, желтых — нужное подчеркнуть) с лица своего Нового Света.

z-z!), вертящаяся над выключенным производством. Спит человек, покаясь, а служба идет. Ну и пусть себе идет. Шла бы она, эта служба.

Все крутится, вертится и идет своим чередом. Олени стащат по лесам, их безжалостно истребляют охотники-браконьеры, овцы пасутся, пищенства колоники, все как у людей. Но мне хотелось бы задать господам разработчикам один вопрос: куда они подевали историческую правду? Где соперничающие государства? Или они так решили вопрос национальной розни: если флаги ничьи, то и проблем не будет? А мне, например, куда интереснее было бы топить не несчастную шхуну с жалким синим флажком на мачте, а испанский галеон, близком набитый золотом. Где индейцы с их сокровищами? Почему с редкими местными жителями можно торговать, можно уничтожить их поселения, но нельзя ставить свои здания на их территории? И, наконец, почему разработчики решили, что весь Новый Свет располагался на нескольких островах? По нет мне ответа. Да и не очень-то он нужен. Игра есть, и игра неплохая. И оттого, что на карте нет материковых земель, люди летать не научут. Zzz

Ньютон и яблоко едины

Меня иногда мучает вопрос: что было бы, если бы Ньютон присел отдохнуть не под яблоней, а под

Вавоооод... ПОДЪЕМ!!!
Становись!
Рравниаайсь...
СМИРНА! Сержант,
должить наличие личного
состава! Все на месте? Прекрасно!
Господа десантники, цвет
Космофлота, последняя надежда
Земли.. Радовой! Отставить
жвачку, когда с вами говорит
второй лейтенант!.. Так вот,
ребята, обстановка изменилась.
Даю новую авдуюну...

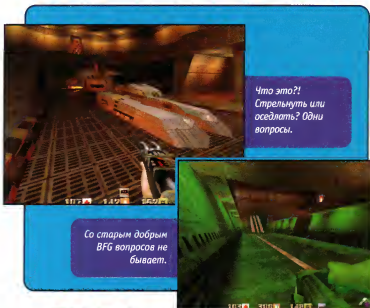
Все вы прекрасно знаете, где
мы с вами находимся.. Отставить
ухмылочку! Я имею в виду галак-
тические координаты нашего
места, а не то, о чём подумали вы,
солдаты!.. Итак, мы на орбите
родной планеты этих проклятых
Stroggos, этих исчадий ада,
безжалостных врагов демократии,

аспорт

Жанр: action/arcade
Разработчик: Rogue
Entertainment
Издатель: ID Software Inc.

URL: <http://www.idsoftware.com>

Системные требования:
ОС: Win95/98/NT
Процессор: P 90/166 МГц
ОЗУ: 16/32 Мбайт
СВ: 4х
ЗВ: 3Dfx



Что это?!
Стрельнуть или
осадить? Одни
вопросы.

Со старым добрым
BFG вопросов не
бывает.

Quake II: Ground Zero

Чужие просят огня?..

Денис Шведов

свободы мысли, всего свободного
мира и лично нас с вами в частности!
Много лет назад мы вышли
из Марса и Земли, мы железной
метлой Космофлота прогнали их
через межзвездную пустоту к са-
мому их логову, мы уничтожили

А может туда ракету кинуть?



их корабли и системы орбитально-
го противодействия! Мы готовим-
ся к высадке!

Но ползай враг не дремлет:
солдаты и даже загнанные под
свою воюющую атмосферу
Stroggos не перестают вынаши-
вать коварные замыслы!.. Рдо-
вой! Прекратите ржать, как
марсианская пиявка на токови-
ще! Я пока не сказал ничего ве-
сёлого! И прекрасно знаю, меж-
ду прочим, что именно эти ребя-
та могут вынашивать, но это для
нас сейчас не главное. А главное
— то, что эти уб... убийцы детей
сумели каким-то образом со-
брать там, внизу, гравитацион-
ный колодез и запустили его.

Что это значит для нас, ребя-
та? Прежде всего, операция по
высадке откладывается. Мощ-
ность колодеза нарастает, и
транспортные корабли и истре-
бители прикрытия уже не могут
войти в атмосферу. Пройдёт
немного времени, и к поверхности
планеты не сможет спуститься
даже десантная шлюпка.

Так вот, маринеры-размари-
неры, на нас опять вся надежда..
Задача ясна, орлы? Добьёмся

до поверхности, найти гравита-
ционный колодез, отключить его и
уничтожить. Вопросы есть?

Ах, кто пойдёт на задание,
спрашиваете вы? А что, ещё непо-
нятно? Ну-ка, весельчак.. Выйти
из строя! Смиррр-НА! Солдат! Те-
бе оказана высокая честь: обеспе-
чить высадку наших основных
сил, дать землянам, твоим товар-
ищам, возможность нанести реша-
ющий удар по последнему гадюш-
нику этих мерзких тварей! Ты
рад? Вижу, что счастье тебя так и
распирает! Прекрасно, солдат!

Вперёд! Земля смотрит на тебя!..

Всё это вам пришлось бы
выслушать, если бы в
действительности оказались
в шкуре неунывающего кос-
модесантника из нового mis-
sion pack'a Ground Zero от Rogue
к не сильно новой, но по-прежне-
му всенародно обожаемой игру-
шке Quake II (Строго говоря, пере-
наж, за которого вы играете, на-
зывается более ласкающим аме-
риканское ухо словом *mariner*, то
есть морской пехотинец, как пове-
лось ещё со времён незабвенного
Doom'a, но какая, простите, мор-
ская пехота в космосе? Пусть ов





Какой симпатяжка... А может я зря на него по бластером?

хоть в этом обзоре побудет десантником, ладно?)

Вообще-то, выпуск дополнительного набора миссий в условиях сегодняшнего рынка 3D-shooter'ов — доступок, потребовавший от разработчиков, безусловно, большой смелости. В то время, как в битву за кошельки любителей трёхмерных стреляниц включились такие мощные и совершенно новые проекты, как Half-Life и SIN, появление нового mission pack'a вполне может остаться незамеченным. В худшем случае он способен даже повредить репутации самой игры-производительницы, что, помимо всего прочего, вряд ли поспособствует росту интереса пользователей к разработаемому Quake III.

По поводу того, хорош Ground Zero или плох, уже сейчас в игровых обзорах встречаются самые противоположные мнения. Надеюсь, что, дочитав до конца эту статью, вы сумеете составить свой.

Новое — недобитое старое

Прежде всего, разумеется, надо сказать, что ничего революционно нового Quake II. Ground Zero в себе не несёт. Есть свежие карты, свежие текстуры, свежее оружие, свежие монстры — в общем, всё то, казалось бы, что вполне возможно отыскать в Internet на любом сайте фанатов Quake II. Однако, проходя

уровень за уровнем этот, казалось бы, рядовой mission pack, начинаешь постепенно приходить к выводу: какая-то особенная атмосфера в нём всё же присутствует. Другой вопрос — делает ли эта неуловимая «атмосфера» из mission pack'a игру...

Ground Zero — не первый add-on к Quake II, разработанный Rogue Entertainment, до этого был Reckoning. Вот как раз этот ранний набор миссий и прошёл практически незамеченным широкой игрой публикой. В нём не оказалось вообще ничего впечатляющего, и он тихо канул в вечность. А авторы прочувствовали, что для выпуска коммерчески успешного дополнения надо приложить усилия, сравнимые по затратам с усилиями на подготовку самостоятельной игры. Не зря ведь даже самые завзятые фанаты оригинального Quake II признают, что с некоторого време-

пользе, их можно было бы сделать компактнее.

Ещё одна очень интересная деталь: разработчики Rogue добились замечательного эффекта, смоделировав подъём воды и затопление местности. К сожалению, самый впечатляющий пример этого новшества в игре надёжно спрятан. Вам придётся пробраться на секретный уровень, чтобы увидеть по-ловодье во всей красе.

Практически ничего не было сделано для изменения привычного внешнего вида окружающего игрок мира, который по-прежнему наполнен всё той же набившей оскомину угромо-мрачной смесью готики и техно. Интересно, как много труда потребовало бы смещение цветовой палитры в сторону чуть большей яркости красок и более решительное обновление текстур? Если целью разработчиков в оформлении было сохранить дух



ни он влечёт довольно-таки жалкое существование в тени своего блистательного add-on'a от Ritual — Scourge of Armageddon. И, похоже, Rogue Entertainment на чаше понемногу извлекать уроки из своего первого провала.

К чести разработчиков следует сказать, что они избежали главной опасности конструирования уровней для Quake II — линейности. На пути постоянно встречаются развилки, и продвижение от одного viewpoint'a к другому может происходить несколькими различными способами. К несчастью, дизайнеры карт чересчур, видимо, увлеклись этой идеей. В результате большинство уровней совершенно без необходимости разветвлено и усложнено. В режиме одиночного прохождения это создаёт дополнительное ненужное напряжение нервов, когда бежишь, ожидаешь, что вот-вот на тебя ВЫСКОЧАТ, а никто выскакивать и не собирается.

К singly сказано,
большинство уровней совершенно без необходимости разветвлено и усложнено. В режиме одиночного прохождения это создаёт дополнительное ненужное напряжение нервов, когда бежишь, ожидаешь, что вот-вот на тебя ВЫСКОЧАТ, а никто выскакивать и не собирается.

оригинала, то в этом они более чем преуспели, сохранив заодно и все недостатки этого духа.

Сингл-прибамбасы

Несколько новых игровых элементов, введённых Rogue Entertainment, могут являться оправданием появления на рынке Ground Zero, но в основном появление их не слишком обосновано и не повышает заметно привлекательности игры. Почти все новшества в области оружия либо не обладают достаточной мощностью, либо совершенно излишни. Приятным исключением оказались контактные мины (Proximity Mines), замечательное средство активной обороны, помогающее убедительно прикрыть свой отход. (Они не слишком заметны на местности, а активируются автоматически, стоит кому-нибудь подойти к ним на определённое расстояние.) Но вот в остальном... Скажем, ETR Rifle (explosive-tipped flechette rifle, что бы это ни значило) — это всего лишь Nyrer Blaster со звуком, напоминающим Nailgun; хоть это оружие и пробивает броню лучше, чем ста-

рый добрый Nailgun, но ничем особенным не выделяется, а уж против монстров и вовсе слабо. Для того чтобы полноценно использовать ударную мощь другой новинки, Plasma Beam, никогда не бывает в достатке зарядов. Боеприпасов, впрочем, не хватает постоянно, но к этой теме мы ещё вернёмся. Один из типов применяющихся в игре мин, Tesla Mines, оказывается не сильно приспособленным для нанесения противнику заметного ущерба; видимо, на разработчиков повлияло обсуждение в прессе вопроса о запрете противопехотных мин как класса. Chainaw (бензопила) просто служит ещё одним пояснением к тому, почему же в Quake II нет полноценного оружия ближнего боя. (Коротко это можно

собирается НАПАСТЬ. Причём она, по утверждению Тигры, только и поджидала того момента, когда он сам НЕ СМОТРИТ. Так вот, настоящую проблему в Quake II: Ground Zero создают огромные толпы монстров,рывающихся повсюду и норовящих напасть на вас со спины, и именно тогда, когда вы НЕ СМОТРИТЕ. Бывает, что на вас, словно на Индиану Джонса в какой-нибудь очередной злодейской и таинственной гробнице, обрушаются увесистые камни. Автономные турельные пушки с очень серьёзной защитой (для того чтобы уничтожить такую, требуется три прямых попадания из Rocket Launcher'a) изрыгают на вас смерть со стен, потолков и вообще из тех мест, где вы меньше всего ожидаете их увидеть (чаще всего с позиций выше поля вашего зрения). Мало того, что на начальных уровнях игры они стремятся поджарить

сторону монитора) реализовать эти юнки! Выпустил бы кто-нибудь патчи к реальности, что ли.

Несмотря на хроническую нехватку боеприпасов, всевозможных апгрейдов в режиме одиночной игры в Quake II: Ground Zero хватает. Так что имеет смысл делиться поточнее, даже если при этом придётся жертвовать здоровьем. Становится актуальным как никогда и такое специфическое действие, как контрольный дострел. Это раньше можно было проскочить «в навалку» сквозь проходную комнату, расталкивая чуть ли не плечами ошавших от такой наглости монстров, чтобы потом, спрятавшись в подвёминке, спокойно отдышаться и больше уже не вспоминать о том, что осталось позади. Недобитые враги наконец-то способны теперь следовать за вами по всему уровню -



сформулировать так: хотите биться врукопашную — играйте в Die by The Sword! Все монстры имеют большую зону поражения, и если у вас закончились заряды, значит... Значит, что-то вы сделали неправильно, потому что прожить без них вам удастся недолго.

А остаются в Ground Zero без боеприпасов — вполне реальная опасность. Построение уровней явно несёт на себе отпечаток следущей философии: не бывает неприступных крепостей, бывает мало солдат. Игра просто-таки наводнена грязными трюками, сталкиваясь с которыми, вам приходится платить жизнью, причём каждый раз снова. Ground Zero в одиночном режиме практически нельзя пройти, не сохранив!

Они как прыгнут...

Если помните, в замечательной юнкаде про Винти-Пуха и всех-всех был эпизод, когда Тигра неожиданно стащил с обеденного стола скатерть и, рыча, стал кататься вместе с ней по комнате. Когда у него попытались выяснить, ЗАЧЕМ он это сделал, он заявил, что скатерть на него СМОТРЕЛА, и не просто так, а

вас лазерными лучами, ближе к концу вы с нехорошим изумлением заметите, что они выпускают по вам ракеты! Есть также несколько ловушек, попадание в которые приводит к немедленной смерти, причём ДО ТОГО, как вы попадаете в такую ловушку, нет и намёка на её присутствие на местности. Приходите-таки обнаруживать западню ценой своей гибели, чтобы потом, перезагрузившись, мучиться в поисках обходного пути.

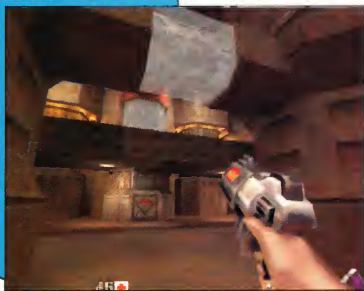
В принципе-то, ничего ужасного в этом нет: 3D-shooter'ы приучили нас сохранять бдительность, и лавинный раз нажат на кнопку F2 труп, наверное, не составит. Но, во-первых, неприятен сам факт принципиальной необнаружимости смертоносной западни. А во-вторых, есть что-то нечестное в перезагрузке игры; что-то, совсем уж идущее вразрез с реальностью, несмотря на то, что мы всё равно играем. Просто, выбирая в меню функции Save или Load, очень часто ловишь себя на такой мысли: ах, а хорошо бы и в настоящей жизни (по эту



возможность, которая анонсировалась и в

оригинальном Quake II, но так и не была там доведена «до ума». Монстры отныне могут за вами вслед, словно джессикаевские собаки; они будут прыгать вам вслед с возмущением, открывать закрывавшиеся за вами двери и даже использовать по назначению лифты! Больше того, сама техника ведения огня компьютерными врагами сделала ещё один шаг вперёд. Они теперь способны за-

А я родился... Новая Квака, новый пистолет. Фигушки...



помянуть ваше последнее (перед уходом в укрытие) местоположение. Так что не обольщайтесь надеждой на то, что можно будет, заглянув снова в двери, из которой вы только что вышли, увидеть оставшихся в живых монстров на прежних местах. Будете, напротив, готовы к тому, что они после первого разового появления в комнате уже знают, откуда ждать вас в следующий раз. Стрелять они будут, стоит вам высунуться, именно в то место, то есть с упреждением. Так что, показавшись вторично из-за угла, вы можете тут же очутиться в точке пересечения нескольких пулевых трасс и энергетических лучей. Волей-неволей приходится обновлять тактику и придумывать новые трюки... Попробуйте,

Кстати,
становится актуальным как никогда такое специфическое действие, как контрольный джострел.

например, обойти помещение с другой стороны (благо, альтернативных путей на каждой карте достаточно) и удивить поумневших монстров выстрелами с другой позиции.

Что же до самих монстров, то здесь Rogue Entertainment выдержал, кажется, стиль и сделал нововведенные экземпляры (свеженькие, только что из вана с биораствором!) достаточно сбалансированными по мощи/интеллекту/живучести. Например, один из новых и достаточно могучих врагов, Stalker, замечательен тем, что может уклониться от вашего огня, неожиданно испрыгав на потолок. Мало того, что он выдерживает два прямых попадания на Rocket Launcher'a, он ещё и обстреливает вас издалека из лазера и даже в ближнем бою, в отличие от вашей пресловутой бензопилы, смертельно эффективен. К счастью, этих крошек в игре немного, и встречаются они, как правило, только от остальных.

Другая занятная новинка одиночной игры — Medic Commander, который охизляет поверженных монстров и способен атаковать сам с помощью Huger Blaster'a. Враждебные медики уже знакомы бы-

валым квакерам, и всем известно, что эффективность их целительств никогда не была пугающе высокой. Так вот, в отличие от своего младшего собрата из оригинальной игры, Medic Commander из Quake II: Ground Zero возвращается к жизни всех подрял монстров, находящихся в зоне его действия и не уничтоженных безвозвратно (не разорванных не куски ракетами, скажем). Весьма неприятный медик, надо признать. Старайтесь по возможности ликвидировать их в первую очередь...

Группен-прибамбасы

В режиме multiplayer существует несколько новых впечатляющих дополнений. И в первую очередь любителей поглядеть на виртуального ближнего своего через прорез прицела порадует

сетевой игре. В самом деле, каким идиллом надо быть, чтобы смиренно стоять на месте, когда идёт death-match?!

Если говорить о качестве карт Ground Zero по отношению к multiplayer, то большинство из них не слишком изощрены в деталях, отличаются ровным, незатейливым дизайном. Но вот Razor's Edge, который кажется нависшим Cloud City из незабвенного Jedi Knight, очень и очень хорош. Если вы серьёзный поклонник Quake II deathmatch'a и собираете коллекцию выдающихся уровней, то Razor's Edge — та самая жемчужина, которой в ней до сих пор не хватало.

Музыкальное сопровождение никогда не было главным козырем Quake II, и Ground Zero тоже немалого достиг в этой области. То, что вы услышите, будет в основ-



ужасающая Anti-Matter Bomb с

огромным радиусом поражения. Гораздо менее впечатляют различные Spheres, материализующиеся и плавающие над вашей головой, когда вы их подбираете. (Очень похоже на действие заклинания Shield в Diablo) Приятное впечатление у вас оставит Hunter Sphere. Пока вы живы и бегаете по бесконечным переходам Ground Zero на страх врагам, она никак себя не проявляет. Однако стоит вам пасть от чьей-нибудь коварной руки, и в сторону несчастного последним «прости» выстреливает этой сферой полновесная ракета. Очень дуливая и романтичная модификация провальной мести, надо сказать. Хочется верить, она доставит вам более чем эстетическое удовольствие.

Другая особенность multiplayer, Doppelganger, действует так же, как Holo-Duke в знаменитейшем Duke Nukem'е: изоглавливает вашего голографического двойника. Однако, поскольку Doppelganger остаётся неподвижным, ему не под силу обмануть мало-мальски смыхлёвых соперников по

ном представлять собой безжалостно взиравшие в ушах металлических и те, что показались металлическими их творцам) музыкальные фразы. Даже новое вступление к игре вяло, уныло и безжизненно. Однако, опыт-таки традиционно, звуковые эффекты снова радуют высказательное ухо бывшего квакера. Потоки крови лежат, пули звякают, взрывы великолепно грохочут...

Итак, нельзя сказать, что талант разработчиков из Rogue Entertainment во всей красе проявил себя в Ground Zero. Фанаты Quake II, решившие пройти этот набор миссий, найдут несколько приятных моментов в ничем, в общем-то, существенно не выделяющейся игре. Даже то, что при установке Ground Zero версией вашего Quake II будет повышена до 3.19, не является, наверное, аргументом в пользу летчика Rogue. Но, если рассматривать этот add-on в сравнении с предыдущим, можно отметить несомненный прогресс компании на выбранном пути и пожелать ей в дальнейшем создать-таки mission pack, заполнить который на свой жёсткий диск будет считаться делом чести любой квакер.

Про Half-Life ходило огромное количество слухов. Они были настолько абсурдными, что некоторые ночами не спали и думали не ели, и утром не ели, и вечером не ели... Они ждали игру.

Дождлись. Как это обычно бывает, совершенно неожиданно на свет Божий вылезало нечто под названием Half-Life: Day One. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что это OEM-версия игры и что она неполная, и что... Но ведь все равно интересно! Срочно курьера в магазин! И вот в комплекте с совершенно вроде бы ненужной видеоплатой выделенный диск.

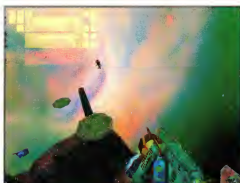
Еще совсем недавно сюжет в трехмерных шутерах был представлен, в лучшем случае, несколь-

аспорн

Жанр: 3D-action
Разработчик: Valve
Издатель: Sierra

www.sierrastudios.com/

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166/PII 266 МГц
ОЗУ: 32/64 Мбайт
Мультимедиа: LAN, Modem, Internet



Никто не верил в подобный исход. Никто не думал о том, чем все это закончится. Если на Земле возвращается ад, никто сотворил его человек.

Человек в белых колготках. Я сам один из них. Вот только у меня есть пистолет и желание выжить.



Half-Life

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА

Данила Матвеев

кими абзацами текста, которые высказывали на экран в промежутках между уровнями и объясняли игроку, почему он застрял именно этих зеленых монстров и что замешивают в следующем уровне какие-нибудь крысы.

Разработчики себя не слишком утруждали придумыванием сюжета, но, справедливости ради, стоит отметить, что и игроки им особенно

Этому парню не спастись. Я ничем не могу ему помочь — НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО.



не интересовались. А чего тут интересоваться? Выл в ручонку ракет ланчер и колбась все что движется или, по определению, двигаться должно. Ситуация постепенно начала меняться с появлением второго Quake. Там сюжет тоже был не ахти какой интересный, но за счет популярности игры стал известен многим. Строго, десант и т. д. (и, по большому счету — все).

Разработчики почувствовали, откуда дует ветер, и в следующем крупном проекте — Unreal — пожелания общественности учли.

Но в Unreal сюжетная линия хорошо заметна только на первых порах, а точнее — на первом уровне, это там, где надо из творили выбраться. Затем о сюжете как-то забываешь: появляются дела поважнее — надо просто выжить.

Разработчики Half-Life подошли к этому вопросу иначе. В игре вы — доктор Фримен, сотрудник секретной государственной лаборатории, которая занимается чем-то непонятным, но, вероятно, очень интересным.

Ваш рабочий день начинается с длительного путешествия по помещениям этого учреждения в

монорельсовом вагоне. Пока он движется к конечному пункту, игрок успевает познакомиться с подробностями архитектуры данного учреждения. Повсюду слухот работ на ножках, охрана охраняет, ездят грузовые вагоны. Все работают, и вам, как вы наивно думаете, предстоит то же. Можно еще долго распространяться на тему заставочной части игры, но не хочется портить вам удовольствие. Скажу кратко: эксперимент, в котором вы приняли участие, провалился, реактор взорвался, лаборатория практически уничтожена, на ее территорию пролились организмы из параллельных миров. Ваша задача достаточно банальна: выжить. Это, как всегда.

Однако с началом активных боевых действий развитие сюжета не заканчивается — наоборот, события развиваются с угрожающей быстротой. Присутствует даже элемент нелинейности: например, вас может придвинуть шкаф, а загрузившись еще раз, вы без последствий проползаете мимо. Это, конечно, если вам лень шкаф просто обойти.

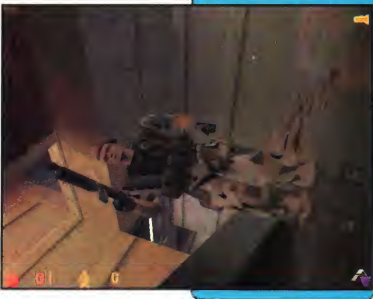
Half-Life — это первая игра жанра 3D-action, в которой действительно представлены нормальные NPC. Одни играют исключительно декоративную роль, своими действиями и репликами отражая развитие сюжета, а другие способны организовать нечто вроде команды, сплотившись вокруг Фримена и помогая ему в борьбе с монстрами. Но, к сожалению, NPC слегка туповаты: к примеру, если закрыть перед носом верного соратника дверь, то дальше он не пойдет, ни наобороте, ни подстрелить NPC не может. А иногда ваш спутник встает, как вкопанный, посреди комнаты и со словами: «я тут постою, поохраюню» отказывается идти дальше. Хотя, вероятно, это сделано для поддержания баланса



сил: нетрудно догадаться, что если бы за вами по коридорам металась толпа умных и хорошо вооруженных солдат, то игра потеряла бы всякий смысл.

Впрочем, не стоит надеяться, что за каждым углом будет вас ожидать помехи на дороге полных начелах. За каждого NPC придется сражаться, и если вы хоть немного задержитесь, то

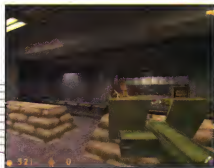
Как-то все-таки уныло можно быть мертвым. Лежишь обычно мертвым, и никто на тебя внимания не обращает.



вашего потенциального компаньона буквально сожрут с потрохами. Но вообще — забавно, ходят эти граждане вокруг вас, чиркают что-то, на своем, на английском, и все поговолно похожи на изголодавшихся комочков.

Местность

Никогда не думал, что высокая детализация местности может доставлять столько волнений. Теоретически все прекрасно: микроволновую печь можно включить, шкафы открыть, кофе разлить. Но когда непрерывно опасаться, что на электрический провод наступишь, нервные клетки расходуются очень быстро.



Оформление соответствует стилю «обыденный кошмар». Все предельно натурально: свет естественный, цвета реалистичные, обстановка — как в дурином сне. По мере развития событий блохируются одни проходы, появляются другие, так что можно три раза попасть в одну и ту же комнату и всегда с новой стороны. Занятно, но с непривычки довольно легко заблудиться.

Уровни... хотя, стойте! Нет теперь никаких уровней! В процессе игры Half-Life просто догружает необходимое количество данных с диска. Нельзя не признать, что этот способ намного менее утомителен, чем минутные загрузки уровней в Unreal — не рвется игровой процесс.

Кого убивать

Главное достоинство монстров из «полужизни» (или, что правильнее, «полураспада») — это их тщательная стилизованность. Враги смотрятся уместно, ловишь себя на мысли, что в параллельных мирах такие вот товарищи и обитают.

Первый противник, с которым придется сражаться Фримену, — это маленькая неприятность на

четыре ножках, которая прыгает на голову людей и получает контроль над их телами. Убить ее достаточно просто: обычно хватает двух-трех ударов монтировкой, но уж больно эта пакость быстрая и прыгучая! Эти безголобые «зайчики», надо сказать, двигаются согласно всем канонам фильмов ужасов. Только вы высматриваетесь из-за укрытия или, скажем, поднимаетесь по лесенке, хлоп, и эта тварюга летит вам прямо в лицо с энтузиазмом пушечного сарая. Если играете, как все нормальные геймеры, по ночам, к утру шею от непрерывных отдергиваний от монстра болит, как при радикулите.

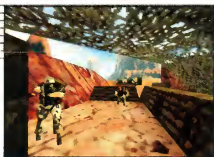
Затем начнут попадаться мутировавшие сотрудники лаборатории, у которых отрасли здоровенные когти, но в силу

медлительности этих уродцев справиться с ними просто. Ежели же вы сами этому подвержены, тогда берегитесь. Пара ударов этими растопыренными

гарантированно отправляют вас к предельному себуну.

Завуковые собаки. Поодиночке они не опасны, но, собравшись стаей, выглядят очень живыми (очень похожи на свиней с осяными гнездами на голове) способны испускать мощные ультразвуковые сигналы, крайне вредные для здоровья. В конечной версии игры врагов будет значительно больше. А вот выводы насчет интеллекта оппонентов можно сделать уже сейчас.

У каждого монстра свои приемы и методы ведения борьбы, что, в принципе, естественно. Однако... хоть убей, не видел я, чтобы монстры пытались заманить игрока (меня) в засаду! Может, конечно, просто не повезло, но факт, как говорится, имеется. По интеллектуальному развитию обитатели «полужизни» стоят где-то между Квакудами и воинами из Unreal, причем гораздо ближе к последним. Но со Skaarj'em сражаться значительно труднее, чем с любым монстром из Half-Life. Правда, Skaarj'и, спасибо им, и не бегают стаями.



Грубо говоря, Half-Life не менее сложен, чем Unreal, но не за счет потрясающего AI, а благодаря большей плотности монстров на квадратный метр площади. Достаточно?

Чем убивать

Какое-то время придется пробовать вообще без оружия. Затем Фримен найдет ломик, с помощью которого вы и будете отбиваться от наседающих оппонентов. Железа как железа, ничего особенного. Ей можно разбивать стекла, микроволновые печи...

Затем обретаем пистолет, дробовик и автомат. Оружие достаточно невыразительное, зато на предметах остаются пулевые отверстия. Причем, в отличие от SiN, следы не исчезают через некоторое время, а остаются навеки, как памятник вашему мужеству.

Создатели Half-Life использовали идею, предложенную разработчиками Unreal, о введении в игру активного прицела. Теперь,

даже если монстр спрятался за какой-нибудь подробностью местности, его легко вычислить по форме прицела. Разумеется, к ломiku это не относится.

Виде, id Software!

Движок Half-Life лицензирован Valve и id Software. Помните Q2? Вот-вот, это он и есть. Но, как обычно, в сильно улучшенном варианте.

Вообще складывается такое впечатление, что id намеренно выпускает свои продукты, не дорабатывая движка. Иначе как можно объяснить тот факт, что все игры, основой для которых послужили алгоритмы id Software, намного красивее своих id'шных аналогов? Достаточно вспомнить Q1 и Hexen.

Поддерживаются Voodoo и Voodoo 2. Играть можно и при softwarном рендеринге, но, в первых, это смотрится просто ужасно, а во-вторых, отчаянно тормозит. На P200 с 64 Мбайт RAM — 18 кадров в секунду. А



с первой Voodoo играть можно, хотя, конечно, Half-Life работает не столь быстро, как Quake 2. Что вполне объяснимо: скорость вывода графики пропорциональна сложности этой самой графики. А детализация Half-Life несравнима с кваковской.

Очень симпатичные текстуры персонажей. Интерьер изобилует мелкими деталями, все, что должно двигаться, двигается. Динамическое цветное освещение, реалистичные движения монстров, продуманная физика... Одним словом, приятно!

Но вместе с тем графика не производит такого сокрушительного впечатления, как в Unreal. Она реалистичнее кваковской и не более того.


А вот звук хорош. Он изменяется в реальном времени в зависимости от геометрии поме-



щений. К примеру, если расстрелять все бочки в большой комнате, то там появится эхо.

Зачем пытаться убить Quake 2?

Half-Life разрабатывался, и это неоднократно звучало в кулуарах, как Q2-киллер. Но с уверенностью можно констатировать, что до этого события еще далеко. Игра от Valve займет свою почетную нишу на рынке, но вряд ли сможет вытеснить с вишневостров игроков остальные Q2-шутеры. Долго, слишком долго делала игру, к моменту выхода Half-Life в свет ее графика уже начала устаревать, а вскоре устареет совсем. Вероятно, новое детище Valve станет первой игрой жанра 3D-акшен с динамическим сюжетом, и нет сомнений в том, что таких игр будет еще очень много.

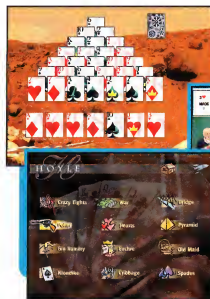
Но все будет помнить, что Half-Life была первой... 

Итак... Вы сидите в небольшой уютной зале. В тяжелых складках бархатных портьер притаился полумрак. За высокими стрельчатыми окнами жутко завывает ветер, а у вас в комнате ярко пылают дрова в камине, и приятное тепло мягко окутывает ваши расслабленные члены. Рядом со столом, у которого вы сидите, стоит замысловатый канделябр. В нем зажжены все сорок две свечи, и круг матового, желтовато-белого света окрашивает зеленое сукно в изумрудную провалю. На ней в приятном глазу беспорядке разбросаны разноцветные листки картона. Конечно, это карты. И почти сразу откуда-то из

Спорт

Жанр: карточная игра
Разработчик: Sierra on Line
Издатель: Sierra on Line
URL: <http://www.sierra.com>

Системные требования:
OS: Win 3.x / 95/98
Процессор: 486/66 МГц
RAM: 8 Мбайт
CD-ROM: 4x



Не умеете играть в карты? Здесь вас обучат, при условии наличия у вас здорового любопытства и некоторой догадливости.

Все предельно наглядно. Если вы ошибетесь, вас поправят. Если выиграете — похвалит.

HOYLE CLASSIC CARD GAME

Милости просим за лакированный столик!

Алексей Вендин

подознания (а может, из курса литературы средней школы?) всплывает: «Тройка... семерка... туз...» Ну да ладно, об этом позже.

Если вы себе все вышеперечисленное рельефно представляли, значит, у вас богатое воображение, и вам просто по определению подается найти чей-нибудь заброшенный замок, отреставрировать его за свои кровные, завести состоятельных друзей и устраивать этакие посиделки раза два-три в неделю, сбавившая ваши встречи хорошим бренди и толстой кубинской сигарой.

Если же у вас плохо не только с воображением, но и со средствами, могу предложить неплохой эквивалент не менее приятной атмосферы: HOYLE CLASSIC CARD GAME.

Сначала немного о графике. В этой карточной заморочке, прямо скажем, есть на что похвастаться. Всего в наличии имеется двенадцать игроков, не считая вас, любимого, и каждый ваш оппонент обладает одному ему присущими чертами, а потому легко узнаваем и даже отчасти симпатичен. Вы ни за что не перепутаете простого обывателя с экстраординарной персоной. Конечно, не все предлагаемые кол-

леги по карточной игре вам повалься безоговорочно, но ведь на то и охотник в лесу, чтобы... О чем это я?

Так вот, все эти двенадцать персонажей имеют кроме ярко выраженной внешности еще и ярко выраженную индивидуальность. Ну, скажем, свой стиль поведения. Сюда входят умственные способности, навыки в шулерстве, приятная улыбка, чистый оксфордский выговор, какаля-дибо причуда-музечка, а также много чего еще. Следует обратить на данную информацию повышенное внимание, поскольку знать врага — значит, наполовину одержать победу! Следовательно, ваше дело маленькое. Всего-то выбрать стратегию, с помощью которой вы обчистите карманы, кошелек, портмоне, банковские счета, потайные кармашки и все остальные емкости ваших заклятых «друзей».

В заключение касательно графики хочу заметить, что, по существу, особых наворотов в HOYLE CLASSIC CARD GAME нет, да их и не может быть в игре данного жанра, однако некоторые картины действительно классные.

Теперь о самом процессе. Он до смешного прост: наводи стрелочку

на нужную карту и делай мышкой «клик». Ошибиться практически невозможно, потому что в каждом отдельном случае каждый ваш шаг комментируется на экране. Конечно, эта функция предусмотрена для тех геймеров, которые впервые взяли карты в руки, но и опытным картенщикам строгое документирование вряд ли помешает. Добавьте ко всему вышесказанному количество представленных «в одном флаконе» игр (а их целых одиннадцать!), и вы в раю игральных карт.

Ну, и напоследок несколько немаловажных деталей относительно HOYLE CLASSIC CARD GAME:

♦ **крупные, цветные, четко прорисованные иконки** не позволяют вам заблудиться в многообразии представленных вариантов игр;

♦ **поддержка интерфейса Windows** позволяет задействовать панель управления в любой момент по вашему желанию;

♦ **вы можете затребовать помощь** как во встроенном вспомогательном файле самой игры, так и в прилагаемом к ней руководстве;

♥ **программа выделяет интересное** пользователю правило, любую деталь, каждый нюанс.

Обещаю, вам это понравится!

И все-таки, что же такое HOYLE CLASSIC CARD GAME? Не мудрствуя лукаво, со всей ответственностью заявляю: простой карточный симулятор. Достаточно поиграть несколько раз с экранными персонажами, и вас начнет тошнить от их комментариев, несмотря на то, что некоторые из ваших высокоинтеллектуальных оппонентов отличаются неплохим чувством юмора. Но сколько же можно слушать одно и то же?

НО! Несмотря ни на что, карточные симуляторы всегда считались и будут считаться семейным продуктом, а потому им суждена долгая и счастливая жизнь. И несомненным плюсом является тот факт, что, как раньше, несколько лет назад, так и сейчас «карты» занимают мало места на «винте», а потому имеют их негладко под рукой приятно. Вдруг внезапно окажется, что карты перекинулись? Или захочу расписать? Так и флаг вам в руки! На здоровье! Ну, а если вас тяготит казенная обстановка вашего рабочего места в офисе, где вы, собственно, и балуетесь картишками, или заедает быт и хочется расправить крылья... Милости просим за лакированный столик!

Представьте себе... нет, ничего особенного: представьте, что вы играете в Quake II. Бежите себе по открытому пространству, видя уже, куда надо добираться, и прикидывая, откуда же могут появиться враги. И тут они появляются... Буквально отовсюду, громко топчась и ожесточенно сопя, они изо всех сил стараются догнать вас. Правда, за исключением тяжелого дыхания, топота и какого-то неясного отдаленного гула, никаких звуков не слышно. По вам почему-то не стреляют. Отмечая про себя этот радостный факт, вы все же чувствуете, что до заветной цели (которая кажется такой близкой!) не добежать. На бегу разворачиваетесь,

ассорт

Жанр: спорт
Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
URL: <http://www.ea.com/>

Системные требования:
OS: Win 95/98
Процессор: P166/233
RAM: 16/64
CD-ROM: 8x



Madden NFL 99

Симулятор для настоящих мужчин

Денис Шведов

нащупывая рукоятку верного ракетомета... И вдруг с ужасом обнаруживаете, что ракетомета на месте нет. Вообще ничего из оружия при вас нет, и даже вечный, казалось бы, простенький бластер (последний довод квакера) не болтается успокаивающе где-то за спиной. И остается только с бессильным ужасом наблюдать, как набегающая толпа приближается... яростно хрипя, враги



Реальный примитивизм стадиона — настоящий трехмерный мир. Вот только не стреляют.



наваливаются на вас... и вот вы уже скрыты под грудой разгоряченных тел в шлемах и наплечниках, стремящихся любой ценой вырвать из ваших рук мяч. Да, да, описания только что картины — не кошмарный сон и не галлюцинация, которая может появиться после восьмичасового непрерывного сетевого «кваканья». Образ милого сердцу Quake II всего лишь возникает в вашей памяти, когда в новейшем спортивном симуляторе Madden NFL 99, посвященном непреодолимой (по крайней мере, для Соединенных Штатов) теме американского футбола, вы переключаете обзорную камеру с общего вида на вид со шлема ведомого вами игрока.

Далее, несколько слов о графике. Команда Madden сделала замечательную игру на движке от Tiburon, с успехом применявшемся в играх для Nintendo 64 и playstation. Результатом явился симулятор, доступный и интересный для новичков и вместе с тем удовлетворяющий высоким требованиям игроков со стажем. Все футболисты и арбитры на поле — полностью трехмерные полигональные модели (так и хочется произнести заветное слово из мира 3D-shooter'ов — «монстры!»). Присутствует также большое количество анимацион-

наний в команду, в промежутке между игровыми сезонами вам предлагается возможность обновить состав своих игроков в соответствии со средствами, размерами которых определяются результатами прошлых игр. Таким образом, Madden NFL 99 по предоставляемому игроку возможностям занимает промежуточное положение между такими обделенными, аркадного типа, симуляторами, как NFL Blitz и играми, перенасыщенными игровой статистикой, вроде FPS Football 99.

Итак, несколько слов о графике. Команда Madden сделала замечательную игру на движке от Tiburon, с успехом применявшемся в играх для Nintendo 64 и playstation. Результатом явился симулятор, доступный и интересный для новичков и вместе с тем удовлетворяющий высоким требованиям игроков со стажем. Все футболисты и арбитры на поле — полностью трехмерные полигональные модели (так и хочется произнести заветное слово из мира 3D-shooter'ов — «монстры!»). Присутствует также большое количество анимацион-

Т. Т. Д.

Среди выдающихся качеств симулятора в первую очередь бросается в глаза, конечно же, великолепная трехмерная графика. Кроме того, набор игровых параметров серьезно расширен. Помимо простого перечисления различных футболистов, которых можно



ных вставок. В общем, симулятор выглядит гораздо более реалистично, чем какая-либо другая игра в этом классе, вышедшая за последнее время. Все, мальчики и девочки! Время футболистов на палочках и пружинках прошло. Добро пожаловать в мир настоящей игры! И надо признать, введение в этот мир у специалистов из Madden получилось весьма впечатляющим.

Как и полагается в уважающей себя премьерной игре, уровень детализации легко поддается настройке в широком диапазоне возможностей. Таким образом, получить оптимальное соотношение скорость/качество для картинки, достижимое на вашем конкретном компьютере, не составит труда. В случае, если скорость отображения недоста-



точно (соответствующий тест сравнивает при запуске игры по умолчанию), система сама предложит вам изменить установки так, чтобы добиться приемлемого уровня частоты смены кадров. Графическая реализация симулятора полностью поддерживает Glide и Direct3D, что, конечно же, замечательно и прогрессивно, но вместе с тем автоматически означает повышенные требования к компьютеру. То есть вам понадобится достаточно мощный процессор, а еще лучше 3D-акселератор. Зато уж если максимально возможное качество картинки будет обеспечено, вы с приятным удивлением сумеете различить такие детали, как вертикальные полосы трикотажа на гетрах футболистов, сиденья стадиона, восток прохлеща при движении по их настильным номерам, пар у них изюрта в сырью или морозную погоду и даже то, как учащаются после долгого бега по полю их дыхание!



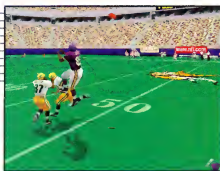
О рулезах и не только

Американский футбол, мои дорогие маленькие (и не очень!) любители спорта, — очень насыщенная в смысле сложных и даже критических моментов игра.



К великому моему сожалению, в нашей стране эта замечательная игра не получила должного распространения. Даже правила известны весьма ограниченному кругу любителей спорта. А ведь на самом деле они достаточно просты.

Итак, краткий экскурс. Игра ведется двумя (естественно) командами. Футбольное поле не совсем такое, к которому мы привыкли: большая прямоугольная площадка поделена на десятиярдовые зоны (ярд немножко меньше метра). Команды владеют дынеобразным мячом по очереди. Каждой команде дается три попытки пронести мяч как можно дальше в сторону ворот противника. А противники, соответственно, всеми



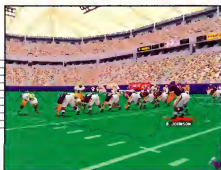
разрешенными правилами способами (правила весьма демократичны) этим полуползновениям препятствовать. Попытка прекращается после того, как мяч прижимается (фиксируется) к земле. Пересечение любого количества десятиярдовых отметок приносит команде соответствующие очки и позволяет начинать следующий прорыв оттуда, где мяч остановился. Ворота в игре имеют второстепенное значение — в них попросту пробивают штрафные. Самое большое количество очков приносит так называемый Touchdown: когда игрок из любой точки поля исхитрится, минуя все линии защиты, пронести мяч в святая святых — зачетное поле соперника.

Остальное — частности. Не очень сложно, не правда ли?

Маленькие и большие «приятности»

Всегда радует то, что в Madden NFL 99, несмотря на

многочисленные столкновения футболистов, перехваты, поджоги, пасы и пробки — все действие в целом — смотрится поразительно гладко, производя полное впечатление телевизионной трансляции. Благо, что комментаторы так как тут. В озвучивании участвовали известные шаттловские футбольные комментаторы, причем за основу их лексикона брались именно те фразы, которыми они сопровождали реальные игры сезона прошлого года. Это, конечно же, явится приятным сюрпризом для всех любителей американского футбола на его родине и вполне может



произвести хорошее впечатление у нас. По крайней мере на тех кого не путает разговорный английский в американском его варианте.

Вообще, все то, что касается звукового оформления Madden NFL 99, впечатляет тщательностью и вкусом, с которыми была проделана работа по озвучиванию игры. Арбитры на поле свои реплики произносят, как и полагается, голосом, так что надо постоянно обращать на них внимание (иначе, впрочем, футболистам это приходится делать и в реальной игре). Публика на стадионе не гудит, как это зачастую получается в симуляторах, вразнобой и невпопад. Она отслеживает происходящее на поле и реагирует соответственно. Если вы, играя, например, за какого-то конкретного игрока команды, в результате хитрой комбинации перехватили мяч и мчитесь вперед, а ваши товарищи успешно сдерживают контратаку противника, обдирающий рев толпы, гудки клаксонов и трели свистков здорово помогут вам морально. Но только если это поле ваше.

Дело в том, что игры чемпионата, как и следует ожидать, проходит на стадионах различных городов. И странно

было бы предполагать, например, что публика Дивера будет с ликованием встречать и поддерживать восторженными воплями форварда чикагской команды, несущегося с мячом в опасную для их здоровья зону. Так что будьте готовы и к недружественному звуковому сопровождению с трибун, причем весьма реалистичному. Что же делать? Игра есть игра.

Рассматривая звуковое сопровождение Madden NFL 99 с технической стороны, можно отметить, что в игре реализована полная поддержка DirectSound и SoundBlaster's EAX, что позволит (при наличии соответствующей звуковой карты и хорошей аудиосистемы) действительно почувствовать себя на стадионе, в самом центре событий или чуть сбоку, смотря по тому, где вы в данный момент установите свою камеру. (Да, прошли,

существенно повышается и интеллектуальная отдача от вих. Что касается рассматриваемого нами Madden NFL 99, то в нем наиболее продвинутом с точки зрения удобства для пользователя нововведением оказался контроль единственной кнопкой (one-button control). Это означает, что, в зависимости от складывающейся на поле ситуации, нажатие на эту единственную кнопку реализуется в пасе, перехвате, финте или другом необходимом по ходу дела действии, то есть искусственный интеллект в игре развит настолько, что его советы не стыдно предлагать в помощь хотя бы начинающим знакомство с миром Madden NFL 99. Для более умелых и опытных игроков присутствует, разумеется, и возможность использования традиционного многокнопочного

К слову, теперь необязательно бросать все дела и отказываясь от еды и сна, доводить до конца начавшийся период — игру стало возможным сохранять в любой момент.



окончательно прошли те времена, когда членораздельная речь, каким-то чудом звучащая из встроенного динамика в корпусе компьютера, казалось верхом достижений технической мысли. Оно, конечно, и к лучшему! Вот только требования к технике все растут и растут...)

Приятно тем не менее, что вместе с растущими требованиями к нашим настольным друзьям



меню, чтобы сделать контроль над ситуацией максимальным.

Сами команды, сформированные на основе характеристик реальных игроков Национальной Футбольной Лиги (NFL), обладают теми же особенностями, что и их реальные прототипы. Все действия запрограммированы с помощью действующих игроков NFL, то есть для того, чтобы получить компьютерную модель ближнего паса полузащитника,



приглашался реальный полузащитник, участвовал в дачниках и пасах в разные моменты до тех пор, пока команда Madden не приходила к выводу, что движение отработано достаточно. Затем все детали этого движения переносились на компьютерные модели футболистов. В результате мы имеем возможность использовать симулятор, уровень реалистичности индивидуальных игроков в котором оказался на сегодняшний день непревзойденным.

Еще новшество с технических новшеств. Теперь необязательно, бросая все дела и отказываясь от еды и сна, доводить до конца начавшийся период — игру стало возможным сохранять в любой момент.



Помимо того, что камера может быть установлена над игровым полем в любом положении, ее можно перемещать и при просмотре записанных во время матча роликов. Можно также просматривать ролики, приготовленные для вас другими любителями Madden NFL 99.

Возможность назначения пенальти в матче оставлена на ваше усмотрение, то есть эту опцию вы можете и не активировать. Однако включение ее доставит вам немалое удовольствие. Штрафные удары, даже наносимые футболистами под управлением компьютера, отличаются естественностью и нередкой артистизмом. Если, конечно, к тому времени, когда пора пробивать штрафные, то есть к самому концу игры, у ваших игроков еще остались на это силы. Именно так! Усталость команды, причем усталость, нарастающая со временем, — еще одно из замечательных реалистических нововведений Madden. В начале матча футболисты просто-таки излучают энергию, активно ввязываются в схватки за мяч, быстро и с видимым удовольствием бегают. С течением же времени, когда накапливается усталость, их реакция становится





являю, пробежки сокращаются, а классическая, даже легендарная «куча мала» американского футбола выглядит безжизненной и малоубедительной. Конечно же, мальчиш, а также спорность нарастающей усталости членов вашей команды можно регулировать в игровых опциях. Но сам факт, что такая возможность есть, заставляет лишний раз порадоваться за разработчиков Madden NFL 99, предоставивших нам возможность сыграть в эту замечательную игру.

Для новичков, только-только открывающих для себя неизведанный мир виртуального американского футбола, но уже не желающих пользоваться one-button метой, в игре существует специальный тренировочный центр Madden University. Применяющийся в нем режим тренировки (practice mode) позволяет отрабатывать различные пробежки и передачи между игроками своей команды (сперва отключив противодействие команды противника, а затем, с ростом умения, постепенно его включая). Немало помогает в приобретении необходимой практики и визуализация игровой ситуации в матче. Все сведения о текущем состоянии



футболистов (в том числе открыты ли они для паса) могут отображаться прямо на игровом поле, что сильно упрощает оценку текущего положения вещей команды и позволяет вам принимать верные решения.

По мере того, как ваша игра в американский футбол будет становиться все более и более профессиональной, вам понадобится овладеть, скажем так, секретным оружием футболиста — трюками. Их немало в реальном спорте, и целая дюжина реализована, по утверждению разработчиков Madden NFL 99, в игре. Среди запрограммированных трюков, которые вы сможете использовать в матчах, длинный драйблинг, или бросок через плечо. Игра головой возможна и в нападениях, и в защите. Причем, как и следует ожидать от качественно



сделанного 3D-action'a, смотрится это потрясающе красиво.

К числу недостатков игры можно отнести отсутствие режима соединения через Internet. Сейчас, когда идеи сетевого соединения всего и всл просто носятся в воздухе, уж компьютерные-то, казалось бы, игры должны поддерживать его вообще по умолчанию! Тем более, если речь идет о столь замечательной по возможностям состязаниях игре, как Madden NFL 99. Но... Здесь разработчики, видимо, ориентируясь на сохранение традиций, почти полностью ограничили возможность игры с другим человеком режимом разделения клавиатуры. А жаль. Появился в Internet игровой сервер Madden со свободным доступом, как сильно это сыграло бы на руку фанатам симулятора, разбросанным по всему свету!


Другая заметная недоработка игры (уже не в части собственно симулятора) — не слишком жизненная реализация процесса подбора команды, да и сам игровой редактор. Похоже, уклон в «приставочную платформенность», оказавшийся таким

полезным для моделирования поведения футболистов на поле, в смысле финансово-стратегического менеджмента оказал разработчикам Madden NFL 99 медвежий услугу. Рекрутирование новых игроков проводится не слишком реалистично; к началу игрового сезона вы имеете уже полностью укомплектованную по фиксированным ценам команду, хотя это также далеко от действительности. Но, строго говоря, Madden NFL 99 — не экономический симулятор, а именно спортивный. И по части спорта он на полтора корпуса опережает все вышедшее до настоящего времени симуляторы американского футбола.

В заключение можно сказать вот что: если какие-то улучшения в игре и нужны, то только самые



незначительные. Неплохо было бы, скажем, усложнить передачи, сделав их более обыгрываемыми. Вдобавок компьютерным игрокам в соответствии с тем, что наблюдается на реальных полях, следовало бы затруднить принятие передач, которое в нынешней версии Madden NFL, происходит чересчур гладко. Влияние погодных условий на ход игры также следует усилить. В симуляторе замечательно (внешне) смоделированы эффекты дождя, тумана и снега; они затрудняют вам обзор — но и только. На размокшем, по идее, поле футболисты поскользываются и падают ничуть не чаще, чем на сухом. Это, безусловно, требует корректировки. И, конечно же, режим multiplayer с возможностью соединения через Internet, а также скорейшее создание игрового сервера — вот то, чего с нетерпением ожидают поклонники симулятора.

И все же, хоть недостатки в Madden NFL 99 присутствуют (а где, скажите, вы встречали совершенную компьютерную игру?), впечатление от симулятора можно передать единственными словом: восторг! 

В мире существует уже целое сообщество людей, сделавших компьютерные игры фетишем или, по крайней мере, главным хобби в своей жизни, и среди таких фанатов особенной погруженностью в свой мир выделяются все-таки две основные группы. Это, разумеется, поклонники Quake и... Microsoft Flight Simulator различных версий. Так получилось потому, что однажды написанная программа, реализовавшая в себе хрупкое и труднодостижимое сочетание точности деталей и привлекательности общего процесса игры, обладала еще одним замечательным свойством: подержкой возможности создать,

Паспорт

Жанр: симулятор
Разработчик: Microsoft
Надпись: Microsoft
URL: <http://www.microsoft.com>

Системные требования:
ОС: Win95/98/NT
Процессор: P 133/166 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
DirectX 5 или выше
200 на винчестере



Небо не прощает самонадеянных и невнимательных. Если вы не собьёте противника, будьте уверены, он по вам не промахнется.

Реализм! Такими видели немецкие самолеты пилоты королевских ВВС.



Microsoft Combat Flight Simulator

Ахтунг! Ахтунг! В небе Combat Flight Simulator!

Денис Шведов

вести в действие и пилотировать Ваш Собственный Самолет.

Это сейчас индивидуальный выбор параметров машины в симуляторах стал более или менее общим местом и даже почти что правилом. В те же далекие годы конструирование собственного самолета было насыщено романтической первооткрывания. Люди ча-

Этот «мессер» явно собьёлся. Летает, как у себя дома. Будет наказан.



сами просиживали над авиационными справочниками и энциклопедиями, перенос в мир игры особенности поведения реальных машин, и не случайно многие виртуальные пилоты Flight Simulator'a, садясь впоследствии за штурвалы настоящих самолетов, понимали вдруг, что знают, что будет дальше и как поведет себя в воздухе их аппарат. Нет никакого сомнения, что в плане реалистичности Microsoft создала в свое время великолепно продуманную игру.

Однако же счастье, как известно, никогда не бывает полным, и, сравнимая (хотя бы подсознательно) Flight Simulator с другими авиационными играми, пользователи ощущали, что чего-то им не хватает. По-прежнему, с выходом все новых версий, разработчики вводили в действие туман, облачность, обледенение плоскостей, ночные полеты, различные типы взлетно-посадочных полос... И все-таки, удовлетворение наиболее активной части игроков не было полным. Когда же приходило понимание, чего именно недостает Flight Simulator'у, они, как правило,

поражались тому, что не обратили на это внимания сразу.

А не хватало действия...

После того как были отработаны взлет и посадка на бесчисленном количестве самолетов (и тех, что шли в комплекте с игрой, и тех, что удавалось смоделировать самим или найти у товарищей), оставался главный вопрос: и что теперь? Когда взгляд уже не скользил по приборной доске в постоянном страхе не уследить за параметрами системы, когда ночной размытый дождем грунтовый аэродром не пугал больше сложностью посадки, хотелось спросить разработчиков, что же делать дальше? Неужели придется пересаживаться в виртуальные пилотские кресла других симуляторов и терпеть их непривычную ненатуральность ради захватывающего, привлекательнейшего действия — воздушного боя?

Так или иначе, но настало время, когда Microsoft перестала мяться по сложившимся положением дел, и вот — встречайте! На рынке новый продукт, основанный на любимом многими



движке и посвященный воздушным сражениям второй мировой. — Microsoft Combat Flight Simulator!

Презентация игры, состоявшаяся в сентябре в Музее авиации в Санта-Монике (Калифорния), была организована со свойственными компании Microsoft размахом и эрелищностью. После экскурсии по музею и двухчасового обзора игры прессу и приглашенных гостей распределили по двум отдельным комнатам, для игры соответственно за страны-союзники (Allies) и за державы Оси (Axis), и устроили для них большой неселый сеанс multiplayer, в процессе которого можно было своими руками опробовать все то, о чем только что рассказывали разработчики. Консультации гостям давали несколько настоящих пилотов-ветеранов второй мировой, воевавших в свое время в составе ВВС США и Королевских ВВС Великобритании. Именно по



их заключению, прославленный реализм Flight Simulator'a нисколько не потерял от того, что моделируются теперь боевые, а не гражданские самолеты. Наоборот, учтены особенности аэродинамики боевой машины, и если вы навешиваете на свой «спитфайр» дополнительные ракеты (точнее, неуязвимые реактивные снаряды), будете готовы к потерям в маневренности.

Кстати, о самолетах. В представленном на пресс-конференции варианте игры (и, скорее всего, в первом ее официальном релизе)



доступны для пилотирования всего лишь восемь типов самолетов. Конечно же, такого количества машин явно недостаточно, тем более что воздух вокруг вас заполнен самолетами и многих других типов. Однако, если вспомнить популярность гражданской версии Flight Simulator'a и легкость, с которой новая техника может импортироваться в игру, становится понятным, что этот недостаток — временный, и если производитель не исправит его сам в ближайшее время, то, несомненно, вскоре в Интернет появятся десятки новых боевых машин, созданных энтузиастами и верными фанатами игры.

Итак, в качестве «рабочей лошади» для выполнения миссий симулятора вам предлагаются «харрикейн» (Hawker Hurricane), две модели «спитфайра» (Spitfire), две модели «мессершмитта»-109 (Me-109), «фокке-

парата в воздухе, — очень, очень, очень, очень реалистично, как и предполагается в игре-последовательнице прославленного Flight Simulator'a. Если вы близко знакомы с этим достойным прородителем описываемой игры, значит, вам снова надо будет вспомнить о контроле за углами сваливания, о положении лопжерено и предельных режимах работы двигателя. Аэродинамическая модель по-настоящему впечатляет. Тут нельзя, как в некоторых известных симуляторах, спокойно залезть, лечь на курс и только на полугути к цели заметить, что застряли не выведены в полетное положение. Приходится учитывать все.

Такая реалистичность, однако, ни в коем случае не должна пугать новичков виртуального летного дела. Знания приходят с опытом, а



набираться его можно и постепенно. В Microsoft Combat Flight Simulator, как и в мирном его предшественнике, предусмотрено последовательное регулирование уровня сложности полета. Обычно в играх такого рода предусмотрены два режима сложности: «Easy» и «Realistic». Идеально, чтобы появилась чувствительность собственного достоинства новичка, добавлялась еще один, промежуточный, режим. Идеология регулирования сложности полета в Flight Simulator'e, которую унаследовал и его боевой потомок, — постепенное наращивание сложности путем включения в модель все большего числа физических (аэродинамических и погодных) параметров, которые все больше и больше приближают ее к реальности.

О подстлавляющей ловерности в игре вообще можно говорить часами — она великолелна. Те, кто еще помнит ранние версии Flight Simulator'a, знают, как радовал игроков каждый шаг к улучшению рельефа. Наконец он настолько приблизился к совершенству, насколько этого можно желать. На такую роскошную землю приятно даже падать в подбитом самолете...

вульф»-190 (FW-190) и две основные американские машины тех времен — P-47 и P-51. Согласно общему взгляду западных историков на ход второй мировой войны, ключевыми моментами ее являются битва за Англию и воздушные вторжения США в Германию (1943–1944), каждому из которых посвящена своя кампания. Проходить кампанию можно и за пилота страны-союзники, и за летчика Люфтваффе. По причине того, видимо, что действие игры разворачивается на Западном фронте, советские самолеты не представлены совсем. С другой стороны, никто не мешает ввести их в действие с помощью какого-нибудь популярного редактора для Flight Simulator'a вроде Bruce Artwick's Flight Shop for Flight Sim 5 и на деле проверить утверждения наших уже пилотов-ветеранов о том, что те же ленд-лизские «спитфайры» и «аэрокобры» значительно уступали по летным и огневым характеристикам советским самолетам. Что ж, будущее покажет...

О полете. Все, что касается поведения вашего летательного ап-

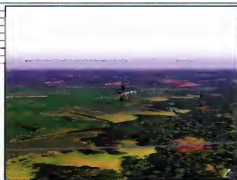
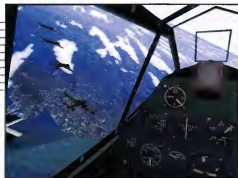
Что касается собственно боя, то он, как и предполагается в хорошем симуляторе, может происходить в одном из нескольких режимов. Прежде всего, это стандартный скоротечный поединок (quick combat), когда вам предоставляется возможность сразиться с противником, выбрав любой из доступных самолетов. Присутствует также большое число отдельных исторических миссий, которые можно выполнить. И, наконец, в игре доступны, как уже упоминалось, две большие кампании.

Пилоты противника сражаются достойно, особенно на высшем уровне сложности (Ace), а миссии удачно сочетают в себе как воздушные, так и наземные противодействия вашему самолету. К недостаткам искусственного интеллекта (AI) можно отнести



такое психологическое «оружие» действительно применялось, люди на земле, бывало, сходили с ума от ужаса, услышав этот жуткий заунывный вой.

Так вот, недостатки присутствуют в том, например, как моделируется поведение сбитых самолетов. Летают-то они, понятное дело, реалистично и своеобразно, а вот как только доходит до того, чтобы упасть, почему-то используют лишь несколько стандартных вариантов поведения. Часто в жарком воздушном бою (скажем, над городом), когда истребители отражают налет бомбардировщиков, можно увидеть, как несколько машин сбивают одновременно. И нередко случается так, что все они идут к земле, совершенно одинаково кренясь и поворачиваясь, и даже взрывы от них получаются одинаковыми. Хотя, казалось бы,



однотипности его действий: поведение пилотов, за которых играет компьютер, подчиняется всякий раз одной и той же схеме. Они не умеют использовать преимущества тех типов самолетов, которыми управляют, и недостатки того самолета, которым управляете вы. Правда, надо отдать им должное, там, где они что-то могут, они могут это хорошо. В качестве хорошей меры противодействия вражеским асам можно посоветовать тактику воздушного боя, родившуюся как раз в сороковые годы: переход на малые высоты (ниже двухсот метров) и активное фигурное пилотирование на них. Конечно, это требует от игрока большого умения, но результат оказывается стоящим того. Почему-то компьютерный противник не соображает, что делать, если на высоте ста метров он заходит вам в хвост, а вы входите в мертвую петлю и, пикируя на него сверху, ставите точку в дуэли очередью из пушки. Правда, после удачного выстрела вам остается еще вы-

править полет у самой земли... Может, AI просто не верит, что у вас это получится? Все-таки предлагаю попробовать.

Другой недостаток игры — а моделировании как поражения самолета, так и специальных эффектов. Нет, это не значит, что взрывы и траектории снарядов бедно прорисованы, как раз наоборот. Иногда так и хочется, отвлечшись на минуту от выписывания полубочек и охоты за рысцущим повсюду противником, полюбоваться на то, как вылетает в воздух от прямого попадания авиабомбы какой-нибудь ангар. Больше того, спецэффекты затрагивают область исторического реализма (почти что натурализма), не всегда характерную для симуляторов: помимо бомб, самолеты роняют на землю и... продырявленные из пулеметов пустые металлические бочки. Вражеская паника, эти бочки, сквозя отверстия в которых продирают воздух, издают совершенно неписуемый то ли гуд, то ли рев. Рассказывают, что в войну, когда

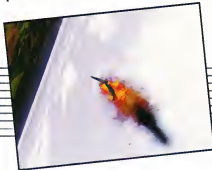


ясно, что самолет с полной бомбовой нагрузкой должен взрываться гораздо более впечатляюще, чем истребитель почти все свои топливо истребитель.

Далеко от недоработок, связанных с учетом реакции вашего собственного самолета на получаемые им повреждения. Завидные любители гражданских версий Flight Simulator а помнят, с какой тщательностью были прорисованы на экране все эти панельки, стрелочки за стеклами, высотометры, авиаторисовки... Разумеется, то же тщание мы встречаем и в боевом развитии симулятора. Тем более что настоящие летчики-ветераны второй мировой, ознаковавшиеся с игрой, остались вполне довольны точностью воспроизведения деталей памятных им машин. Однако, как только дело доходит до повреждений вашей замечательной приборной доски, которые, конечно же, должны соответствовать повреждениям самого самолета, начинаются некоторые нестыковки. Приборные стекла

разбиваются, кабели рвутся, но это не всегда отражается на полете: вы вполне можете выполнить сложную фигуру пилотажа с горящим двигателем или с пробойной в топливном шланге, например. Делаящий душу скрежет пуль, рвущих на куски обшивку вашего самолета, не должен заставлять вас паниковать и выходить из боя — лишить самолет управления совсем не так просто.

Столь же неубедительно реализовано ослабление контроля за состоянием самолета при ранении самого пилота. Кстати, до сих пор этому моменту воздушного боя вообще уделялось мало внимания в симуляторах. Вот и в Microsoft Combat Flight Simulator'e ранение пилота напоминает ранение в Doom'e



и прочих классических стрелялок: мир вроде как меркнет на мгновение перед глазами — и ничего, и бежишь дальше. Реакция не ухудшилась, силы не убывло, только вот процентов здоровья осталось меньше. Хорошо еще, в воздушном пространстве симулятора не разрешены гроздыми апелчи!

Продолжая разбор неудавшихся фигур в полете Combat Flight Simulator'a, следует еще раз обратить внимание на недостаток, который практически всегда есть в играх подобного рода, но которого там, по-хорошему, не должно быть. Это непродуманность режима multiplayer. Для нескольких игроков доступен только обычный беспорядочный воздушный бой (dog-fight) всех против всех. Ничто, конечно, не запрещает вам заранее договориться с товарищами, кто, с кем и против кого будет воевать, но поддержки cooperative play нет. Что, вообще говоря, странно для игры, фоном которой служит противостояние двух мощных сложенных военных машин. Даже простейшее разделение на две группы с общим подсчетом очков было бы уже приятным и значительным улучшением.

Принципиальным же развитием режима multiplayer (да и оди-

ночной игры тоже) стал бы, безусловно, редактор миссий, нехватка которого начинает остро чувствоваться уже через несколько дней бесцельного dog-fighting'a с друзьями. Ведь все условия для построения новых миссий присутствуют: прекрасно выполненная подстилающая поверхность, очень (иногда даже слишком) хорошо работающая, интеллектуальная противоздушная оборона противника, интересный AI компьютерных летчиков, несколько типов самолетов (бомбардировщики, например), которые недоступны для управления, но могут принимать участие в бою... И ведь наверняка сами разработчики при создании миссий игры использовали свой редактор! Остается только доработать его и выпустить вместе с финальным



Flight Simulator не дотягивает. Хочется верить, не дотягивает только лишь тона.

Однако, несмотря на все перечисленные недостатки, новый боевой симулятор от Microsoft, основанный на хорошо зарекомендовавшей себя гражданской версии, представляет широкие возможности для модернизации и, в первую очередь, для введения в битву новых самолетов. Это главный козырь игры, и если бы в комплекте с ней поставлялись редактор самолетов и редактор миссий, то даже без серьезно продуманных кампаний она стала бы, пожалуй, лидером в своем классе. Без этой возможности Microsoft Combat Flight Simulator останется довольно-таки средним боевым авиасиму-

лятором с большим потенциалом роста и хорошей моделью полета. Однако, если дополнения все-таки выйдут и хотя бы некоторая часть сообщества поклонников гражданской версии приложит свои усилия к созданию новых кампаний, тогда перед этой игрой открывается большое интересное будущее.

Обобщая, можно сказать, что хорошее впечатление от игры (да что там, наслаждение игрой!) основывается исключительно на качестве моделирования самого полета, доставляем Microsoft Combat Flight Simulator'у от его хорошо провозглашающего гражданскому предшественника. Даже кампания, за какую сторону в них ни играй, выглядит скорее набором отдельных мало-зависимых миссий, а не связанным сюжетом. Вы можете не заботиться о сохранности каждой боевой машины и каждого пилота — к следующему вылету ваше подразделение доукомплектуют до полного состава, а уровень мастерства летчиков, прошедших с вами прошлый бой, никак не пошатнется. Можно было бы списать эти недочеты на общую проблему жанра (в конце концов, это же симулятор, а не стратегия!), если бы не одно «но». В свое время, причем довольно давно, в восьмидесятых годах, знаменитая своей основательностью и изобретательностью Lucas Arts установила высочайший стандарт воздушной кампании с выходом игры Battle of Britain. До этого уровня, как ни печально, Combat

Flight Simulator не дотягивает. Хочется верить, не дотягивает только лишь тона. Однако, несмотря на все перечисленные недостатки, новый боевой симулятор от Microsoft, основанный на хорошо зарекомендовавшей себя гражданской версии, представляет широкие возможности для модернизации и, в первую очередь, для введения в битву новых самолетов. Это главный козырь игры, и если бы в комплекте с ней поставлялись редактор самолетов и редактор миссий, то даже без серьезно продуманных кампаний она стала бы, пожалуй, лидером в своем классе. Без этой возможности Microsoft Combat Flight Simulator останется довольно-таки средним боевым авиасиму-



Тhe Rise of Rome, разумеется, не совсем самостоятельная игра, а expansion pack популярной стратегии Age of Empires, появившейся в начале прошлого года. Игра сразу прижилась в среде любителей стратегий; особенно ей обрадовались те, для кого в Civilization II было чересчур много дипломатии и торговли, а в Warlords III — слишком мало возможностей развития. К тому же кавитерхмерный рельеф и богатство возможностей модернизации привлекли к ней внимание фанатов бессмертного Command & Conquer. Игры, воплощая в себе много привлекательных черт своих предшественниц и привнесшая в беспокойную вселенную стратегий

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft

URL: <http://www.microsoft.com/>

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 90/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
необходимо наличие оригинальной версии Age of Empires



Age of Empires: The Rise of Rome

Взлет Рима — время контрастов

Денис Шведов

свой собственный неповторимый мир, не могла не остаться без продолжения. И оно придет. Нет-нет, я не оговорился; продолжение Age of Empires именно ожидается, и выйдет оно только в следующем году под названием Age of Empires II: Age

Слоны Ганнибала на тропе войны. Сам Ганнибал — впереди, на лхом слоне, т. е. «Лезоре».



of Kings. Эта стратегия будет исторически начинаться с того времени, которым замечивается первая часть игры, то есть приблизительно с конца V века н. э., когда умер последний император Западной Римской империи и варвары окончательно утвердились в римских пределах. Age of Kings, судя по всему, введет нас в беспокойный сумрачный мир раннего средневековья, а пока что историю взлета Рима и его почти непрерывных войн с окрестными народами развернет перед нами Age of Empires: The Rise of Rome.

Римская новь

The Rise of Rome — не просто набор дополнительных карт к полюбившейся старой игре. Это именно переходный этап от Эпохи Империй к Эпохе Королей, и некоторые особенности, упущенные или не до конца продуманные в исходной версии, нашли здесь свое развитие. Здесь мы видим новые цивилизации, среди которых выделяются, конечно же, Рим

(Rome), истории становления которого посвящена игра, и непримиримый его соперник — Карфаген (Carthage). В реальной истории победил именно Рим, но в данном случае все в наших руках.

В части улучшения реализма игры можно отметить введение новых боевых единиц, отсутствие которых в оригинальной Age of Empires несколько разочаровывало мало-мальски знакомых с реальной древностью людей.

Прежде всего, замечательное историческое, хотя и не решающее в боевом отношении, дополнение: пращицы (Slings). Отсутствие в игре пращи (простейшего метательного оружия) сильно сказывалось на обороняемости цивилизации, развивающаяся на начальном этапе медленнее своих соседей. Группа вражеских лучников с минимальным прикрытием могла в этом случае нанести отстающим очень серьезный урон. Теперь же цивилизация с медленным темпом начального роста есть чем постоять за себя.



Новая родина слонов?..

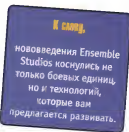
Да и остальные нововведения Ensemble Studios направлены, насколько можно судить, на выравнивание баланса сил. Так же, как лучникам противостоят пращники, ответом на тяжелую кавалерию противника являются скифские колесницы (Scythe Chariots). В The Rise of Rome скифские колесницы имеют двукратный бонус при нападении на жрецов и к тому же их гораздо сложнее переманить на свою сторону, чем какие-либо другие типы войск. Дикие варвары восточных степей, таким образом, надежно будут охранять ваши рубежи до тех пор, пока вам не удастся развить что-нибудь более



существенное, скажем, боевых слонов.

Еще одна мобильная боевая единица, появляющаяся на полях сражений The Rise of Rome, — это всадники на верблюдах (Camel Riders). Верблюды имеют двукратное преимущество при атаках на конного противника, вне зависимости от того, верховные это лошади или запряженные в колесницу. К тому же верблюды и движутся быстрее конницы. Итак, и население южных пустынь есть что противопоставить воинам завоевателей..

Возвращаясь к боевым слонам в игре Age of Empires, хочется упомянуть их тихих, добрых словком, потому что кинажик исключительных преимуществ в бою эти малоподвижные животные не имели, а обходились баснословно дорого. Правда, то как раз соответствует исторической правде, ведь боевые слоны, применявшиеся, скажем, Ганнибалом, тоже не соответствовали издержкам на их обучение и питание. Тем не менее команда Ensemble Studios решила, по-видимому, добавить в игру Почти Абсолютное Оружие в стиле Mammoth Tank из Command & Conquer — панцирных слонов



(Armored Elephants). Эти создания с увеличенным, по сравнению с прежним боевым слонком, числом хит-поинтов способны разрушать стены и башни, вытеснять пехоту и вообще наводить ужас одним своим появлением. И хотя вы никогда не сможете позволить себе содержать достаточное (на ваш взгляд) число панцирных слонов, те, что есть, будут служить вам верой и правдой. Не забывайте только прикрывать их лучниками, а лучников — тяжелой пехотой или конницей.

А на море противостоять давлению соседей поможет вам огневая галера (Fire Galley), дешевой и смертоносной корабль, мчущий греческий огонь (кстати, вот тут надлежит анахронизм — это оружие появилось только в Византии).

Весьма смертоносный,



особенно в группе из трех-четырёх единиц. Если вам досаждают большие дорогие корабли противника, стоит сформировать такую ударную группу и отправить ее в рейд на вражескую гавань. Эффект получится потрясающим.

Что же это за неравномерности в развитии цивилизаций, которые приходится так тщательно выравнивать? А неравномерности действительно серьезные. Настолько серьезные, что играть за некоторые новые цивилизации, скажем, в режиме multiplayer, может оказаться просто неинтересно. Ну, например, в развитии цивилизации римлянам проигрывают все остальные, поскольку римские постройки более дешевы. Даже тем цивилизациям, продуктивность полей и ферм которых выше, чем у римлян, не так просто переломить ход игры в свою пользу, и они начинают отставать в развитии. Войск-неволей приходится бросать силы на построение наиболее боеспособных частей и отправляться к соседям, завоевывать ума-разума..

Place of mind

Кстати, о разуме. Нововведения Ensemble Studios коснулись не

только боевых единиц, но и технологий, которые вам предлагается развивать. Менее интуитивной является технология Tower Shield — повысить уровень защиты пехоты от метательных снарядов на... единичку. Сами разработчики утверждают, что в бою мелочей нет. В итоге-то, возможно, так оно и есть, а вот ощутимого, на глаз заметного улучшения защиты не видно. Больше радует другое нововведение — тыловое снабжение (Logistics), развиваемое в правительственном центре (Government Center). Эта технология позволяет производить войска, превышая лимит максимального военного потенциала, дозволенного при имеющемся на данный момент количестве казарм (Barracks). Весьма полезно для целей завоевательной войны..



Еще две новые технологии развиваются в храмах (Temples) и расширяют возможности жрецов (Priests). Во-первых, это медицина (Medicine), после развития которой ваши жрецы станут лечить раненых эффективнее, чем раньше. И второе — радикально новая возможность — мученичество (Martyrdom). Понятие, пришедшее из раннего христианства, с успехом обеспечивает на свою сторону одной вражеской боевой единицы — той, перед которой ваш жрец совершает процедуру принесения себя в жертву. Надо лишь, проведя процедуру, нажать в конце на клавишу «Del». И, например, панцирный слон, с таким трудом всормоненный супостатом, оказывается на вашей стороне. Правда, на новообращенный юнит сразу же набрасываются бывшие товарищи по оружию. Поэтому имеет смысл, во-первых, привлекать на свою сторону при помощи мученичества наиболее мощные ударные единицы противника, а во-вторых, делать это, обеспечивая им заранее поддержку.



Герои. Историческое предназначение

В некоторых миссиях присутствуют герои — Цезарь и Ганнибал. Являясь сами по себе боевыми единицами с очень неплохими возможностями, они, тем не менее не бессмертны, и потеря героя немедленно приведет к провалу миссии. Однако, за исключением этого роль героев в игре никак не проявляется. Истые поклонники RPG откажутся, конечно, признавать таких персонажей героями, и в чем-то, наверное, будут правы. Матри в Age of Empires, разумеется, нет, но вот уровень морали войск — важный реальный параметр, на который вполне мог бы влиять герой. Кто знает, возможно, впоследствии Ensemble Studios и придет к этому, но пока герои в игре играют роль флага, потерять который — значит проиграть сражение. Активного, но все же флага.

Дела мышиные

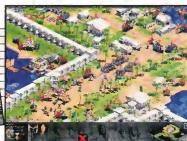
Теперь о некоторых деталях игрового процесса. Прежде всего, дважды щелкнув мышью по



боевой единице, выделите все однотипные юниты на видимом участке карты, если их не более 25 (или 25 случайно выбранных). Эта возможность существенно облегчает управление.

Другое важное улучшение: теперь, определяя, какие именно боевые единицы будут производиться в казармах, можно сразу указать необходимое их число (не более 50, после чего фабрика «зависнет» в ожидании нового заказа), а через какое-то время собрать их в группу и бросить в бой. То есть не нужно больше каждый раз отключаться от сражения для того, чтобы заказать еще одного центуриона, — можно спокойно довести бой до конца, а потом сразу подреини потренированные войска заметной группой юнитов.

Новая удобная возможность для режима multiplayer: теперь максимальное число юнитов в игре можно регулировать вручную. Это очень удобно в том случае, если узость канала связи или маломощность компьютера вызывают торможение при игре с большим количеством юнитов. Кстати говоря, игра не требует



Скажем, то же самое мучительство реализовано путем комбинирования управления при помощи мыши и клавиатуры. Логичнее было бы поместить в меню жерса дополнительную кнопку для этого действия, но... ее там нет.

Далее — проблемы искусственного интеллекта (AI). Если две ваши огневые галеры подходят одна за другой к вражеской гавани и одновременно начинают обстрел, причем передняя попадает под огонь задней, то передняя покорно продолжает стоять на месте и стрелит, если вы не выведете ее из-под огня вручную. Другой пример: ваши колесницы мчат на врага по прямой. На пути у них — небольшая рощица, обнугув которую, они бы даже свесили путь. Но, предостереженные сами себе, они так и уперлись в деревья и застрепнут там. А вы говорите — интеллект...

Теперь о проблеме единства и логической связи внутри кампаний. В The Rise of Rome они, к сожалению, представляют собой набор миссий, связанных друг с другом только хронологически. Логика перехода от миссии к миссии прослеживается очень слабо.

А руки все-таки надо мыть

И несколько ложек дегтя — ведь нет совершенства под луной, и всегда найдется два-три объективных повода для недовольства. Причем, что интересно, эти поводы лежат на поверхности и бросаются в глаза при первом же запуске игры. Почему они не оказываются очевидными ни для разработчиков, ни для бета-тестеров, — непонятно.

Прежде всего упомянем неудобный в деталях интерфейс.





Этапы большого пути

В первой кампании, которая называется *Rise of Rome* и состоит из шести миссий, отражены события ранней римской истории.

Birth of Rome. Здесь, на дворе, видимо этап VI-V века до н. э., и нам предстоит сражаться с этрусками. Этрусские войны были грозными противниками римлян, одно время царь-этруссы даже правили Римом. Лучшая тактика в этой миссии — противопоставить каменные стены и башни этруским мечам.

Pyrrhus of Epirus. Подчинив соседей — этрусков и самнитов — римляне взялись за греков из Южной Италии, а те позволили на помощь Пирру, который и привел парализующее воображение римлян слонов. В игре у нас два Town Center — надо сохранить хотя бы один, а македониян (царя Пирра) — победить. В этой миссии натиск на один центр идет по суше, а на другой — с моря. Наступают слоны и македонская фаланга. На первом направлении помогут стены и башни, а на втором — рекомендуем «завербовать» жрецами тяжелый транспортный корабль противника. Заключенные в его трюме десантники остались вражескими, но не погибли. Тем



самым враг фактически лишен 10 из 50 максимально разрешенных к постройке когитов.

Бутисеа. Пунические войны представлены в четырех миссиях. В этой вы должны захватить союзный Карфагену греческий город Сиракузы (игровая цивилизация — Карфаген), исправив при этом «ошибку истории»: Архимед не должен погибнуть! Задание в миссии: разместить десять легионеров на центральной площади (форуме) Сиракуз, не умертвив при этом Архимеда.

Метачча. В этой миссии вы должны в битве на реке Метаур разгромить войско брата Ганибала — Гасдрубала, чтобы не допустить объединения карфагенских армий.



Town Center, а самому Цезарю поручите борьбу с вражескими катапультами.

Брита. В миссии надо захватить все Ruins в Британии (чисто военная операция), т. к. у вас нет ни крестьян, ни ресурсов, ни построек. Учтите, что море кишит галерами союзников британцев (верфи — в правом верхнем углу карты), а Juggernaut'ы вам понадобятся для уничтожения береговых укреплений перед высадкой в Британию.

Меня. Во время очередного восстания в Галлии Цезарь осадил в городе Алемия вождя Верцингеторига — энергичного и умелого противника. Но вторая галльская армия окружила внешним кольцом самого Цезаря — даже в миссии борьба на два фронта держит в постоянном



Zama. В битве при Заме (недалеко от Карфагена) был развеян миф о непобедимости профессионалов Ганибала и определены итог второй Пунической войны: в западной части Средиземного моря у Рима соперников не осталось. В этой трудной миссии разрешены все способы достижения победы за исключением одного — нельзя выиграть партию, построив Чудо-Wonder.

Mithridates. Начиная с этой миссии, у Рима появляется интерес к восточным делам — вам надо разрушить Wonder Митридата, царя Понта. Эта миссия — «прогулочная», даже на уровне hardest проблем быть не должно.

Жизнь Цезаря представлена в четырех миссиях кампании Ave Caesar.

Caesar vs. Pirates. Хотя римляне и называли Средиземное море «наше море», как раз во времена Цезаря засилье пиратов стало настоящим бедствием. Задание в миссии: разрушить все верфи пиратов. Вы начинаете игру с Цезарем и небольшой группой крестьян, а пираты сразу начинают со всех сторон насаждать. Совет: постройте башни около

напряжении... Как и в миссии Caesar vs. Pirates, сам Цезарь (жизненная сила — 400 условных единиц!) может в одиночку патрулировать внешние стены, уничтожая галльские катапульти.

Caesar vs. Pompey. Миссия в игре — скуповатая и затяжная: придется потратить немало времени, чтобы перемолоть силы Помпея и его союзников. Но помните наставление Цезаря: «Часто самые истонченные обстоятельства причиняют огромный урон».

В пяти миссиях кампании **Pax Romana** мы пройдем весь путь Римской империи — от основания Августа до нашествия гуннов.

Actium. Актин — это мыс, около которого объединенный флот Антония и Клеопатры был разбит Октавианом.

Year of the Four Emperors. После смерти Нерона в Риме за один год появились сразу четыре претендента-императора! В миссии, играя за Веспасиана, надо сохранить любой ценой Колизей, разрушить Колосс, а затем на том же месте построить еще один Колизей — хорошо это, что пруд не застаивается копыта! Другие претенденты будут мешать вам и разрушать, и строить.

Ctesiphon. Задание многоплановое: надо захватить артефакты и доставить их во дворец дружественных Риму персов, а палмирские и парфянские конюшни разрушить. Миссия интересная и трудная, первым делом нужно найти крестьян, дома, амбар, а затем начать строительство укреплений. В этой миссии вы впервые увидите палмирскую кавалерию на верблюдах.

Zenobia. В этой миссии у вас опята несколько центров и все их надо сохранить, а Пальмиру, столицу царя Зенобии, разрушить. Как всегда, в левоте — башни и башни, а потом — сразу в зид-шлись с улучшенными баллистами.

Coming of the Huns. В этой миссии на огромной карте вас ждут многочисленные приключения.

В кампании **Expansion Enemies of Rome** собраны очень разные сюжеты, которые возвращают нас к уже пройденным временам с новой точки зрения — теперь мы будем бороться с Римом! Правда, есть странное исключение: в миссии о восстании Спартакса мы опять будем за римлян.

Crossing the Alps. Ганнибал и два панирных слона должны дойти до Рима — места, отгороженного на карте где-то в правом нижнем углу. Миссия трудна даже «географически». Начальных сил не хватит, поэтому побстрее освободите с помощью слонов крестьян, которые окружены злыми римскими башнями.

Third Greek War. В этой миссии вы — ма-

дить испорчено. Советы: сразу начинайте строить башни и стены, побистрее проведите апгрейд стен; используйте леса как преграду для наступающего Спартакса; против слонов (а «греческой» армии Спартакса все есть) эффективны баллисты и жеребцы.

Odenathus vs. Persians. И снова Пальмира. Теперь вам предстоит роль царя Одената: надо разрушить столицу персов Ктесифон. Миссия не очень сложная, начальное распределение сил на карте (у вас несколько лагерей) подскажет, что надо делать: оборона — накопление сил — наступление.


Потерпи немного, отдохнешь и ты...



Сначала придется платить гуннам дань, для этого понадобится золото. Рекомендуем разорвать отношения с гуннами тогда, когда ваши технологические и сырьевые возможности позволят изготовить 10–15 баллист, с которыми можно идти в поход на юг (так по карте). Дорога будет усыпана не только камнями, но и золотом, так что берите сразу и 10–15 рабочих.

кедонский царь Персей и должны разрушить Government Center в Пергаме, где засел мощный римский гарнизон. Очень продолжительная миссия, поскольку придется «истратить» несколько армий, прежде чем вы решите задачу.

Spartacus. Армия Спартакса не отягощена базами и базами, в ней почти все — гладиаторы! Побе-

В заключение можно сказать, что Age of Empires: The Rise of Rome в основном соответствует своему назначению — поддерживать интерес публики к исходному продукту и не дать упасть потенциальному спросу на Age of Empires II: Age of Kings. Практика выравнивания баланса сил достаточно ценна и, будем надеяться, найдет свое отражение в будущем сиквеле. Вместе с тем The Rise of Rome еще раз подчеркнул стратегические модели самой Age of Empires, и теперь слово снова за разработчиками — обратят они внимание на недостатки своего детища или нет. Если все-таки обратят и учтут их в дальнейшем, то Age of Empires II: Age of Kings обещает с уверенностью стать одной из лучших стратегических игр следующего года. 

Вывод.
Age of Empires II: Age of Kings обещает с уверенностью стать одной из лучших стратегических игр следующего года.



БЕСТОЛКОВЫЕ РЕЙТИНГИ

Бестолковые рейтинги... Вот всего два слова, и вроде бы должно быть все просто, а попробуйте сами придумать что-нибудь такое, бестолковое. Придумали? А так, чтобы это бестолковое было бы еще и интересным?.. Вот и в целый месяц, с тех пор, как был создан рейтинг предыдущий (для тех, кто не читал, это был «Top 50 Filopets»), бродил по редакции, как неприкаянный, и открещивался от вопросов по «Рейтингам», как от чумы.

Дооткрещивался. Кончилось дело тем, что неделю назад, оторвав взгляд от теплых красок монитора, я, как Титаник в айсберг, уперся прямо в штыковые глаза нашего (не к ночи будет сказано) Главного. И захолодело... Все мои беки и меки тут оказались попросту изничтожены. На корню, не иначе. Прижатый к полировке столешницы веским печатным словом, я извивался, как мотылек, припихиваемый булавкой к абажуре. Вязкие ассоциативные цепочки туманили мое угасающее сознание, начинались они с

«несоответствия», спотыкались почему-то на сложное выговариваемой (даже мысленно) «обструкцией» и резко обрывались «безработицей». А потом, когда в глазах (моих, естественно) начало чернеть, в цепь совершенно невероятным образом вклинилась какая-то «индуглгенция», и я обреченно пискнул предсмертное: «Лара Крофт!..»

Был немедленно отпущен и расморгтен. Еще не вполне везая в происходящее, я задал глупый вопрос. ...Так родился конкурс красоты.

ТОП ...



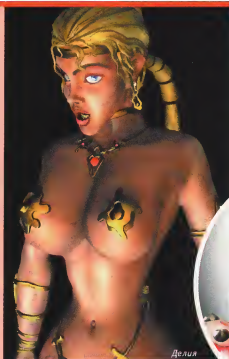
Лара Крофт

Лайон

И ТОПЛЕСС МЕГА РЕДАКЦИИ

КАК ОНО БЫЛО

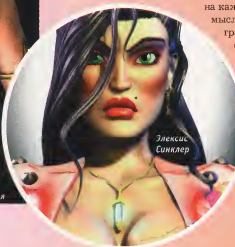
Конкурс решено было проводить в стенах родной редакции. Конкурсантки — всеми нами любимые, всем хорошо известные персонажи компьютерных игр, естественно, женского пола. Но — не удеркались. Причем не мы не удеркались, не удеркались наши длинные языки, склонные к беспрестанному болтанию о чем ни попадя. Все стей, как говорится. В общем, идея вывалилась на оперативный простор и стремительно понеслась по всему «абонентскому лику 101», обростая, как водится, слухами аки ком. Результаты данного лавинообразного процесса начали сказываться уже на следующее утро. В редакцию потянулись люди. Каждый осведомлялся и, с невинно выговариваемыми



Делия

Юрий Травников

сентенциями, из разных потаенных мест вынимал свое, заветное. Дискеты выстали мой стол, подобно модернистскому паркету. На третьи сутки мы даже были вынуждены закрываться изнутри и вывешивать на дверях недвусмысленные пожелания. И на каждой дискете, во всех мыслимых и немисливых графических форматах, ожидали сравнения и выстраивания в подобающем «звездном» порядке дивы, СОЗДАНИЯ, тетки. Я пропущу у вас в всех прощени, но «тетками» я традиционно величаю всех, принадлежащих к лучшей половине человечества. Это ни в



Заксис Сиклер

ком случае не несет в себе (свят-свят-свят!) пренебрежительного или какого-либо нехорошего оттенка. Все мои родные и любимые к этой моей слабости давно привыкли, и отнюдь меня не осуждают, так как, зная меня, невозможно подумать об этом понятии плохо. Да и какое еще слово я мог бы подобрать? Девушки? Но простите, среди моих конкурсанток и замужние дамы встречаются. Женщины? Так ведь есть среди них и создания столь юные, что это нефиренное слово к ним совершенно не прилипает. Вот хорошо американцам, у них для этого есть специальное название: «female», а мне-то каково? Вот и кручусь, как могу.

И чтобы навсегда покончить с домыслами, скажу прямо и открыто: «ТЕТКИ, Я ВАС ЛЮБЛЮ!!!» На том, с чего позволения и порешим.

Ну, закончим с лирикой и перейдем к действию.

Итак, оглядев почерневшую столешницу, я горестно вздохнул и с

дилось прибегать этим киберпантам, чтобы СТО отворить! К сожалению (К БОЛЬШОМУ МОЕМУ СОЖАЛЕНИЮ!), MegaГейм все-таки не PENTHOUSE, и очень многое подверглось моей (горе!!!) редакторской тильдотине.

И ЧТО БЫЛО ПОТОМ

Всю неделю в редакции кипели страсти. Обстановка накалилась так, что последние двое суток пришлось отключить обогреватель и верить нежные редакторские тела кондиционеру. Все остальные темы были заброшены, и пыль летела с вичестеро, когда умяла

98-я от тоски пыталась их покру-

тить. Надутые щеки, гневные письма, безумные символные послания по аське и наглое воровство моих видеозаписей обоев якобы для новостей (ха!).

Жуткая обида моей секретарши Вуды на то, что про нее забыли и не подписывают к ее любимой «Кваке» погратры-пострелять. Срыв графиков и вынужденный простой верстки... Все промелькнуло перед нами, все побывало тут...

Но все хорошее в жизни заканчивается, и, не без шарама на лицах (виртуально-моральных), коллегиальное единство все же восторжествовало.

Конкурс несколько не похож на обычный, «живой»



Лилу

конкурса красоты. В силу своей компьютерной, искусственной основы (надеюсь, вы понимаете, о чем я) мы решили (моими большин-

Китара



ством голосов (моя же рубрика)) провести несколько номинаций. Как в том же «Оснаре», который также является конкурсом искусства. Отборочный тур, полу- и четвертьфиналы и описывать не собираюсь. Все же жалко тех текстов, которые не дошли в силу (исключительно) статистических недоборов до окончательного решения, неотвратимого и необсуждаемого, как Большая Крутая Печать. В названиях номинаций я все-таки решил придерживаться наименования «мисс». Хотя, возможно, «мегагетти» были бы и интереснее. Но традиции...

Как проходила обзор

Посмотрите еще раз на название рубрики. Да-да, вот эти самые рейтинги. Любый рейтинг — по сути своей — некое обобщение статистических данных. Отсюда плавно вытекает вся метода (в высшей степени научно!) нашего Мега-конкурса. Пришлось держать себя в руках и в рамках статистики. Иными словами, произошло совмещение женской красоты и сухой цифры.

Решения принимало большинство. То самое большинство, которое так щедро подолбилось с ирровой редакцией своими трехдвойками. Как нам не хотелось быть крутые всех крутых (ох, уж мне этот современный сленг...), а пришлось подчиниться. Но вот номинации — номинации, это наше, мегагеттоское. Поэтому все звания permanently содержат в себе то сладкое слово «MEGA».

МИСС МЕГА-ОЧАРОВАНИЕ

Вот такая номинация. Простенько и со вкусом. (Я так думаю.) Кто сюда номинировался? Тетки, живущие в наших сердцах. И пусть это громко звучит, я думаю, любой настоящий геймер очень хорошо понимает, что я имею в виду. Встречайте фанатистов!

1. ЛАРА КРОФТ (Tomb Rider 1, 2, 3)

Конечно же, Лара. Иначе и быть не могло. Прелестная потрошительница могла довелила над своими соперницами, как наш родимый Су-37 над их «Фарманями». Невозможно игнорировать леди, которая присутствовала (и в каких видах! В каких интерактах!...) практически на каждой диске, нам принесенной. Хотя она и поубавилась в пропорциях к третьей части похощений, но сильно оказалась память, крепка оказалась истинно всенародная любовь.



принесенной. Хотя она и поубавилась в пропорциях к третьей части похощений, но сильно оказалась память, крепка оказалась истинно всенародная любовь.

2. ЭЛЛИСОН ХАКСТЕР (Space Bunnies Must Die)

Каюсь, я виноват. Именно с моей легкой руки вся контора принялась рубиться в «Кроллики». Элли, конечно, в некоторых параметрах и уступает Ларе, зато двигается получше и даже умеет танцевать. Скажу откровенно, если бы не моя выдающаяся честность





и объективности, не видать бы мисс Крофт первого места, как своих ушей (это только нам их отлично видно). Я — за Элли! Мне кажется, у девочек большое будущее.

3. ВУДА КРАШ (Fallout 2)

Собственно, это не сама Вуда, естественно, так зовут ее персонажа в Fallout 2. Вуда попала сюда, конечно, по благу, ибо не мог же я отказать собственной секретарше. Я, правда, пытался, но, когда она показала мне свой непонятный образ накрашенный до 10 (!!!) уровень Кама Супри (есть в F2 такой перк), возразить я просто не смог...

4. ЭЛЕКСИС СИНГЛЕР (Sin)

Очаровательная. Рокковая женщина, милая подростка на лице гиперсексуальности. Да что там, когда я созерцаю эту потрясающую брюнетку, я сам чувствую себя подростком. (Ага, ага, знаю, что вы подумали. И отрицать не собираюсь.) Пройдите Sin целиком. Посмотрите завершающий ролик к игре. Это просто фантастика! Перед тем как Элексис наконец нажимает кнопку... Да же железный терминатороподобный Блейд теряется на мгновение.

5. ЖАНЕТ ДЕТРО, она же Ангел (Wing Commander)

Ах, какой конфуз!... Кто бы знал, как мне не хочется в этом признаваться. (Если вы случайно читаете это произведение вслух, переидите, пожалуйста, на тихий шепот.) Я НЕ ИГРАЛ В WING COMMANDER. Целых три дня я боялся в этом признаться и уже собирался (о, моя совесть!!!!) попросту задвинуть мадемуазель куда подальше, как вдруг на очередном совещании Главный у меня ПОИНТЕРЕСОВАЛСЯ. Пришлось скрепить сердце и выложить все как на духу. Теперь вся игровая редакция скривит на

меня со странной снисходительностью, и при моих появлениях на работе (я тут не самый дисциплинированный сотрудник) все как-то очень странно, очень по-доброму начинают кивать в пространство головы. Ан нет, впрочем, не вся редакция. Вуда деловито осведомляется: «Сегодня кавчить будем?», то есть как всегда. Я, стараясь не проявлять своего недоумения, осторожно навожу справку. И умиют же они! Холодный, без тени сомнения взгляд чуть презрительно вздернутой губы: «Конечно, не играла! На фиг надо?» И логично так мне подмигивает. По редакции проносится трепет мыслей, и через пару томительных секунд снова кивания голов на редакторских стульях. На этот раз — понимающе-одобрительные. В лучших традициях китайского фарфора. Замечательная у меня секретарша. Надо будет выделить ей почтовый адрес. Давно просит.

6. СОНИЯ БЛЕЙД (Mortal Kombat 3)

Именно третий, что показательно. Очень излучающая. Мне самому очень нравилось играть с ее помощью. Злобного Мотаро (громадного кентавра) Соня легко забывает ударить ног в прыжке. А «главного гада» Шао Кана, подбегая, приседая, и по челости его... Что удивительно, среди восьми изображений вышеописанной красавицы пять — кадры из одноименного (с игрушкой) фильма. Значит, быть по сему, хотя и в мультястном варианте Соня очень и очень.

Кстати, в комплекте с Соней как-то добрым человеком записаны, без обесцения причин, красавицы принцессы Китана и Жадэ. Обе — миллашки. Картинки прилагаются.

7. ЛИЛЛУ

(The 5th Element)

Я все же думаю, здесь в основном более заслуга одноименного художественного фильма и лично Милы Йовович. Слишком уж середячковая игрушка. Хотя это



Соня Блейд

только мое мнение. Вот, кстати, парадокс: если бы не было замечательного фильма Люка Бессона, игра вполне могла бы стать хитом. А так, на фоне фильма — откровенное убожество. Но игнорировать поток дисков безразложных сотрудников мне как-то не хочется.

8. ЛОТУС (Deathtrap Dungeon)

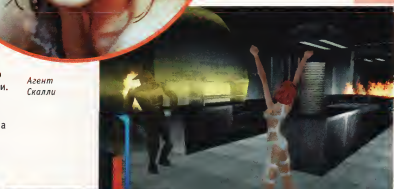
Весьма симпатичная юная фея, с большим мечиком. Из всей 3D-сестрин (ну, не братии же) прыгает и кувыркается дальше и выше всех, но вот по популярности не дотягивает.

МИСС КОВАРНАЯ МЕГА-ЗАОВРЕДА

Не нужно придавать данной номинации слишком большого значения. Я глубоко убежден, что 3D0 и TETKA — две... эээ, как сказать... да понять их еще более несомненно, чем Модарт и нейтрона бомба. В отличие от мужчин, зло творящих, женщин, совершая, скажем, некоторые гадости



Ангел Скалли



Элексис Синглер

(ну бывает, бывает...) никогда гадостей не совершает (круто замешано!!!) Нет, действительно, внутри головы каждой женщины, благодаря их потрясающей логике, любой поступок оправдывается. А когда он оправдывается, отчего ж его не совершить? Каждая женщина чиста перед собой, а значит, чиста перед Богом. А остальные значения не имеет.

Исходя из этой и еще из парочки доктрин и постулатов, и составлен этот рейтинг. И не стоит удивляться, когда под прелестным женским личиком вы вдруг обнаружите только мужичкам присущий звериный оскал.



Зылисс Ханстер

1. LT. REEPLY

Это единогласно. Так зовут тетку из кваковского мультиплиера (Quake 2), когда к нам в сеть заходит Кэл. Если вы хотите с ним (и с ней) познакомиться поближе, сходите на www.gamascorps.ru. Как его делает. Как Рипли стреляет! Это надо видеть. Когда Кэловская тетка появляется на экране в своем легкознаменном скине (Lotus), начинается нечто поразительное. Все в панике разбегаются за броней и оружием, стараясь не встречать в междоусобицы. Сама собой рождается повальная склонность к кемперству (никак по улам), все ждут в сладком нетерпении ужаса главное — разборку с Рипли. Долго ждать не приходится... А уж коварства и зловерности...

2. ANIMAL

А так зовут героиню нашего главного редактора. Ну что тут сказать? Страшный кошмар и ужас. Особенно с rocketlauncher'ом в нежных девичьих руках (Skin Stiletto). Зловерности поменьше, чем у Рипли, большая склонность к персональным дуэлям, но вот эти ракеты, особенно в совершенно пустых коридорах, когда им и взяться-то и не откуда...

3. ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР

Волполенное злодейство. Грабит банки и выводит людей-мутантов. Злой гений и темная сторона главного героя Sin — Блейда.

4. WOODAA CRUSH

А как же. Вода и здесь не могла не отгнетиться. (Skin Jungle).

МИСС МЕГА-БОМБА

Ну, прямо скажу, не просто бомба. Секс-бомба, вот что имелось в виду. Самая тяжелая в обсуждении номинация. Споры были — выше крыши. Народ у нас в Редакторской ящик из себя молодой и здоровый, и пристрастия свои склонны были отстаивать до последней капли моей крови. Но к моменту ЭТОГО обсуждения я уже поднапорел, напаял на нос толстенные очки с пуленепробиваемыми стеклами, натянул сатиновые наручники и, вооружившись ближайшим родственником компьютера — непогрешимыми бухгалтерскими счетами, привел доводы. Народ топтался вокруг моего стола с домашними заготовками недобрых оскорблений на случай, если что пойдет не так, но деревянное постукива-

(там, где б и?!), но тут произошло незапланированное чудо. На этот раз в роли Доброй Матери-Восхибницы выступила Наташа — самая главная секретарша самого главного нашего шефа. Чудным видением она возникла в дверном проеме (закрыто же было, и я сам проверял) и ангельским голосом попросила нас помочь ей разгрузить ма-аленькую машинку с ма-а-аленьким, абсолютно несомненным грузом.

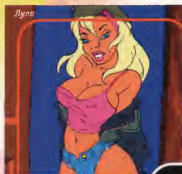
Я не знаю, как сейчас, но когда я служил в армии (тогда еще советской), в армии (тогда еще советской), в армии (тогда еще советской) феномен. Я называю его по действующим лицам: «Феномен —



Лук

«Солдат-Патруль». Суть его в том, что в каком бы виде не перемещался солдат, но в момент встречи с патрульными, обличенными ужасной властью, пуговицы-крючки сами собой застегивались, ремешок взлетал на положенную уставом позицию, и сапоги начинали блестяще совершенно необоснованно. Вот так и у нас. Наташа еще и не начала свою коротенькую речь, а вакуум вокруг меня уже образовался. Со скоростью раздающихся клавиатурных кликов могли поспорить только ураганные шедлки моего абака. Все моментально оказалось ужасно занятыми и непомерно перегруженными срочной творческой работой. Наши правдивые глаза сами все сказали за нас, и, поставив положенные две минуты, Наташа

вздохнула и кинула к дисплеям. Вестки удивительные, какое мощное влияние на сроки сдачи Мега-Гейма имеет такое относительно последнее событие, как такелажные работы.



Лук

ние абаконных косточек разило непогрешимой логикой. Без сомнений, без страха и упрека. А когда, слегка поправившие редакторы пошли в последнюю атаку, я начал вслух (на память!!!) декламировать таблицу умножения. Уже дошел до пятого шестого и с ужасом предсказывал, что придется декламировать и дальше



Района Рук

(Privet to Natasha): Наташенька, если ты вдруг сейчас читаешь эти строки, не обижайся на нас, покалуну. Мы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО загружены. Просто иногда мы от этого... слегка отключаемся. Вот устанутся процесс, и мы с легкостью...

Так или иначе, конкурс на самую самую взрывоопасную тетку я провел. Вот и результаты:

1. ЛУЛА (Lula Inside и Wet)

0, это та еще девичка! (...дальнейшее вымарано цензурой...)

2. ЛАРА КРОУТ

(все отсюда же, откуда и всегда). И здесь Лара, ну куда же без нее. Здесь а ход пошли скрини и народное творчество с несколько нетрадиционными нарядами супергероини. Доминирует, как и следовало ожидать, вторая часть игрушки. Это-то как раз понятно. Непонятно, как эта пожилая уже тетка (не по возрасту, тридцать лет — не срок, по сроку хранения на магнитных, оптических и иных носителях) держит в своих лапках (кто играл, знает) рукам такую огромную мужскую аудиторию. (Не знаю насчет женской, ни одна лучшая

представительница а/я своего мнения не представляла. Скринищи они у нас.)

3. ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР (Sin)

Не верите? Сыграйте в синовский мультплеер за Элексис. Гарантирую массу приятных ощущений. Напоминаю, что вид от третьего лица включается нажатием клавиши «к». А если поставить эту обалденную тетку одной ногой на возвышение и подвести камеру снизу...

4. МАРКИЗА МАРГО де ля БУРБОН (GAG)

Вот достойный пример зуровой сексуальности. Всего-то была на экране, а как полюбилась людям. Но хороша, ничего не скажешь. Есть, как мне кажется, во взгляде у Элексис Синклера что-то такое, маркизовское. А какая похodka!.. Все-таки какой замечательный квест. Сильно хочется сиквела...



Боннер или же ее сыгранную в этом видео-квесте Райану. Ах, какая была реклама в масс-медиа! Жаль, сама игрушка подкачала. Но сама идея — Sex & Violence in gameplay — отличалась свежестью определенного рода.

8. ДЕЛИЯ (Dark Earth)

Вот это для меня неожиданность. Эту тетку я никак не ожидал увидеть в рейтингах, все-таки игрушка давно пройдена, да и была она, честно говоря (игра, а не девичка), так себе. Тем не менее...

А теперь главная новость Мега Редакции. Первое и единственное место в специальном рейтинге.

САМАЯ ОБАЯТЕЛЬНАЯ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ И НАИБОЛЕЕ НАМ СИМПАТИЧНАЯ СУПЕРМЕГАЖЕНЩИНА (Только внутриредакционный рейтинг)

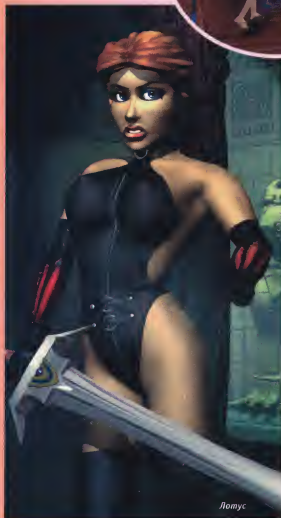
Итак, здесь разногласий не было, да и быть их в общем-то не могло! Стоило мне только открыть завешанный ящик моего стола и представить на всеобщее обозрение красочную пилитовскую раскладушку, конкурс был начат, проведен и закончен. Одномыслием. Вот наше решение: Дементия (из одноименной игры)!

Пусть вас не пугает, что этой красавице восьмой десяток. При всей своей кажущейся неуклюжести, седом пухе на голове, скрюченных артритом конечностях бабуля даст сто очков вперед любой Ларе (Лула не в счет). Родилась и состарилась сие мультяшное творение на каменистой земле Израэля, в горячих от солнечной и всякой другой активности степях компании Makh Shivet и, уже в почтенном возрасте покорилась большой мир, благодаря стараниям благословенной Telstar. Да, да, эта МЕГАЖенщина (вот тут я попал, просто язык не поворачивается назвать ее теткой) обладает бездной разнообразных талантов. Она абсолютно потрясающе безумна, любит приложиться к крепким напиткам, затянуться хорошей (или нехорошей) сигареткой, способна переделаться со скоростью пули и гра-



цией балерин и не принимать жизненные коллизии всерьез. А что тут такого? Безумный злобный кролик огромными ножицами вырезал семейное жилище из земной коры, отправил его в космические просторы, раскидал детей и внуков по всей Галактике, а главное — украл бабулину поваренную книгу. Что ж, будет наказан. Удалок а космос? Бруцца, последующим за ним, используя вместо шутки стиральную машину. Какие к черту медали-размелды, зачем спасать мир, пусть этим другие занимаются. Нужно приготовить обед на все семейство! Собрать всех к столу, и когда все будут накурмелены, тогда и воцарится покой и счастье в семье женщины. И получат она свое, такое дорогое, такое заслуженное спасибо... И ласково улыбаются. Как НАСТОЯЩАЯ женщина.

Ну вот, в общем-то, и все. Журнал наш только начинается, и мы не можем пока провести какого-либо глобального конкурса виртуальной красоты. Так что изучайте наш рейтинг, шлите ваши мнения и сомнения, почты электронные и дискиеты бандерольные (последнее — шутка! Берегите носители, пользуйтесь только электронной почтой!), ведь следующий Новый Год будет наступит. И число этому году будет громкое и соответствующее. А значит, вперед, к Топ и Топ-лессе 2000?!



Лотус

ИГРА ИГРОВ

Виртуальный апофигей

П. Курков

ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ Д. МАТИНА И П. КУРВИНА

«Сто миллионов элементарных частиц кинулись по венам, артериям и капиллярам в поисках нервных окончаний. Магнитное поле, генерируемое креслом, создавало устойчивую связь всех элементарных частиц с главным процессором».

Прембула

Иванов — геймер, ничем не замечательный. Поскольку отныне до конца нашей эпохи он, как таковой, нам не встретится (да и в конце это уже будет не он, как таковой), то говорить о нем более не захочу.

Иванов сидел в некоем подобии зубоборачебного кресла, одетый в нечто вроде пухлячьего на суставах высотного скафандра. Вместо головы у Иванова была футуристическая тыква из металла и темного пластика; только из-под лицевой пластины виднелись несколько расширенных, но все равно туповатых глазки. Кресло стояло около обширного письменного стола; под столом валялись системный блок, расколотый монитор и прочие причудливые компьютерные зры; на столе лежал одиозный серебристый шприц. По ту сторону стола имелся подоконник с привычным катюшом и окном с видом на близкое небо, серые блоки девятиэтажек и желтые деревья. Интерьер комнаты дополняла заслуженная

мебель, вся в шрамах и лишках на вид подтеках. В углах валялись бутылки, окурки, дискеты и пустые CD-боксы. По стенам висели плакаты и календари, некогда разноцветные, а ныне довольно пожелтевшие. Подбор плакатов лишней раз свидетельствовал: про Иванова как такового даже современный писатель-неореалист-психонавтик, получающий гонимый за постороннее размышление по бумаге чужого подознательного, не сможет выдвинуть из себя текста даже на десять баксов.

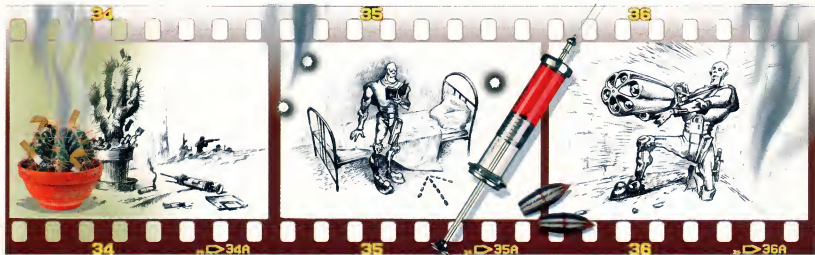
Иванов вздохнул. Отбросил в угол бычок, который держал в правой руке (вернее, в массивной клешне скафандра). Поднес к глазам левую клешню с зажатым в ней цветастым буклетом. Замер на пару минут, трудолюбиво шевеля губами. Выматерился, отбросив буклет в тот же угол. Пошарил за спиной, нашел пристыженные ремни и пристегнулся. Пошарил в изголовье, нашел толстенный серебристый фидер и воткнул его в гнездо у основания тыквашлема. Что-то заухало и зашкворчало. Затем Иванов (с третьей попытки) взял неук-

люжей клешней шприц со стола, опустил пластиковое забрало шлема и воткнул шприц себе в плечо. Матерщина сквозь шлем прозвучала неразборчиво, а потом и вовсе все затихло.

...Содержавшиеся в шприце, в глюкозном растворе сто миллионов элементарных (каждая из которых по форме и размерам была идентична молекуле ЛСД, а по существу представляла собою транзистор) кинулись по венам, артериям и капиллярам в поисках нервных окончаний. Магнитное поле, генерируемое креслом, создавало устойчивую связь всех элементарных с главным процессором. Подергивания, подрагивания и даже покусывания геймера, облученного в гейсютот, немедленно расшифровывались и делали эту связь истинно быстрой. Из угла потянулся слабый дымок...

Амбула

Мамышка несло. Его несло не так, как Остапа, и даже не так, как дизентерийного больного. Его крутило, вертело и



ломало, выгибало и деформировало так, что Маныкх совершенно вспоминал о тяжелой работе Терминатора-2. «Что это?» — вскричал Маныкх в некоторую миллсекунду затупил, и неведомый голос услужливо ответил: «Это Игра Игров... или Игрэй; впрочем, вам-то какая разница? Терпение, скоро будет первый уровень. Инструкцию просто. Вы — бессмертны, но не

— Эхма! Хуже не будет! — провозгласил Маныкх и высосал бутылочку. Рожок вышел из-под кожи и выпал в осадок. Освобожденные пули, покатавшись по полу, образовали стрелку. Стрелка указывала под кушетку. Забравшийся туда Маныкх обнаружил три дивайсы. Во-первых, огромный (хотя и легкий, потому что пластмассовый), зеленый шестистволь-

можно: раз среди Пустыни Имени Трех Дэ стоит розное... блочное... плачное... с простыми квадратными рамами, значит, Бардак градет! И он рванулся вниз, зажимаясь и отгоняя шлопаев в хаки (сокращенно — хакеров) любимой лазерной Бритны Оамама. Бритта визжала в полную силу, издавая убойные заклятия («Ну Разве Это Графика!» и «Таким Движком Пу-

«Открыв дверь Бардака, Эстет открыл глаза... и снова зажмурился. На него в упор смотрели слепые стволы Пулемета Судного Дня».

неуничтожимы. От вас требуется: спасти, уничтожить, пройти, сделать всех, никого не трогать, купить коробочную версию. Мы дадим вам: инструкцию, парабеллум, бедламону. Но помните: и-ыкх...»

Голос иснул и обломился. Гигантская черная жукелица пробежала сквозь серо-буро-малиновые облака, застывшие взор. «Выг...» — подумал Маныкх, терли сознание.

«Сюда была комната. Даже пахло пылью, вчерашними окурками и позавчерашней водкой. Но за окном простиралась унылая каменистая равнина, покрытая чалым светящимся кустарником. Отдаленные камни и кусты были вполне реалистичны; ближайшая своей резкой, неожиданной и плывущей угловатостью вызывала в памяти Корбюзе и Церетели. За кушетками, хоронив друг от друга, ползали люди в комбинезонах цвета хаки и камие-то неприятные гуманоиды (впрочем, тоже цвета хаки). Иногда они палили друг в друга, причем никакой системы не наблюдалось.

Маныкх осторожно приоткрыл дверь. Там была та же картина, только с другого ракурса. Какой-то персонаж зашел Маныкх в дверном проеме и встал в него полный рожок. Стало больно и дурно. Маныкх захлопнул дверь и сел на пол. Рожок неприятно шевелился под кожей. Маныкх на чертеньких прополз по комнате, подвывая и тыкаясь в углы, и в этом углу нашел зеленую бутылку без надписи.

ный 36,6-мм пулемет. Во-вторых, пачку папирс с надписью «Белл Амор». В-третьих, красивую книжечку в сафьяновом переплете, с золотым тиснением и надписью «Инструкция».

Маныкх шустро вылез из-под кушетки, сел на нее и открыл «Инструкцию». На первой странице было красивым готическим шрифтом написано: «Это — Твоя Игра! Игрэй чей! На последней странице было очень мелко напечатано: «Все наши права защищены. На твои права нам наплевать. Мы не пираты — мы ни за что не отвечаем». Остальные страницы были белые и пушистые.

— Суки, — грустно сказал Маныкх. — Сволочи. Экспериментаторы!

Выходить из комнаты не хотелось: пластмассовый пулемет доверия не внушал. Долго сидеть тоже было нельзя: из жары после долгих поисков обнаружился (за обоями) толстый полусохший сырок.

Маныкх сел и пригрозился. Как-то не так ему все это представлялось... Жратвы нет, выходить искать на свою... хм... долю приключений чего-то не хочется... откуда-то несет дымом... Но долго горевать Игра не дала: внезапно дверь распахнулась, и кто-то вошел. Маныкх схватил подозрительную пластиковую игрушку, забился в угол и пригрозился дорого продавать свой плавленый сырок.

...Эстет увидел Бардак еще с Перевала. Ошибиться было невоз-

можно: раз среди Пустыни Имени Трех Дэ стоит розное... блочное... плачное... с простыми квадратными рамами, значит, Бардак градет! И он рванулся вниз, зажимаясь и отгоняя шлопаев в хаки (сокращенно — хакеров) любимой лазерной Бритны Оамама. Бритта визжала в полную силу, издавая убойные заклятия («Ну Разве Это Графика!» и «Таким Движком Пу-

— Я свой! — заорал Эстет. — Них шизмо! Йес, сэр! Ноу, сэр! — Сам вижу, что ноузар... пробормотал Маныкх. — Кстати, свой — это чей? Этик Сюк, Соловейчик, Экспериментатор?

— Вы о ком? — поинтересовался Эстет, открывая один глаз. — О Темном-Лорде-Сизой-Луны? Или о Душе-Последнего-Дракона-Налитых-Глаз? Или, не дай бог... — Эстет понизил голос, — о Крайнем-В-Очередь?

— Я о тебе, почему мы сюда! — рванулся Маныкх грамматически неверно, но от души.

— А, вы о Разбуженном... протянул Эстет. — Ну, знаете ли... лучше не надо. Понимаете, у него всеяде интерфейсы... некоторые из них даже не совсем дружественные...

— А у меня что — не интерфейс? — забеспокоился Маныкх, выставляя вперед челюсть. — Чем-эт тебе мой фэйс не нравится?

Эстет медленно потянул из-за спины Бритту Оамама. Но заявивший было интересный разговор превратился по незапланированному обстоятельству. Прямо из стены между Эстетом и Маныкхом вылезла неприятная Рока. Левое ухо

у нее было асимметричным — распухшим и зеленым. Блестящие загляды горделиво. Осмотревшись, Рожа осведомилась, обитавшихся и Маньку и выпитый левое ухо:

— Здорово, геймер! Жалобы есть? Цель чужей? Чего хочешь — королю Аздоба, или там счастья Принцессу Воше? Не боись, я напишу...

— Что это за Ухо-Рожа еще? — спросил приподушный Манька.

Эстет вместо ответа свернула клубочком и уполз под кушетку; Рожа набрала воздух для ответа, но разгориченный Манька этого не заметил и с остроумными словами «Котора пишешь?» заехал Роже правым ухом в примечательное зеленое ухо. Оно распухло еще больше и покраснело.

— Я! Да мне! Ухом да в Ухо! — заверещала Рожа. — Я пишу-стараясь, и мне же... я же Вухо... Рожа? Да я ведь тут самый главный Междудейфис... то есть Интеррожа... тфу! Так я тебе... тебя... ты у меня...

Захлебнувшись падежками, Рожа исчезла. Манька выполз из-под кушетки.

— Ты что? — завопил он, от ужаса позабыв про Пулемет Суд-

— А меня в «кровать» зовут Манька, — уныло признался Манька.

— По этому поводу надо принять эликсир! — жизнерадостно завопил Эстет. — Потому что мы теперь команда! А то у меня уже весь градусник желтый от воздержания и потов мало! Денги есть?

— И что, в этом Бардаке где-нибудь есть выпить? — недоверчиво спросил Манька, залезая в карман и выглядывая в окно. В кармане соблазнительно звенело; в окне было обидежающее пустынно; всех степенных хакеров разогнал Эстет, а новые еще только генерились в своих Бордаках.

— Это же Бардак! Значит, есть Бар, Баракхила. Денги давай! Манька вытащил из кармана пригоршню золотых и сыпал в жадные ручонки Эстета. Эстет скал кулачок и вдруг безразлично сморщился, потрясая рукою.

— Что ты мне дал! — завопил он, обнюхивая пальцы. — Это же не денги! Это дерьмо!

— Ну, после 17 августа, — начал было Манька, но тоном принохался. Это действительно было

ка, — так дела не делаются. Клятва, клят — дело святое! Прокляство какое-то должно быть... случайная встреча в кабаке... древний свиток...

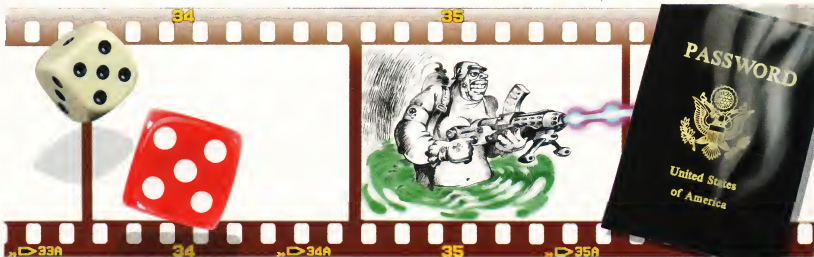
— Ох, засверкало! — Провогадился вдруг замогильный голос из кармана эстетской юлочки. Эстет подпрыгнул. — Ох, засверкало мечи в Акваляне! Скажано, в ухе опитъ ковырнется Сломанный Меч Вождя! И недоумок откажется взять!...

— Выходи, руки за голову! — скомандовал Манька, направив Паззла на карман Эстета.

— Так это ведь... — Эстет, старательно отводя глаза, достал из кармана клочок туалетной бумаги. — Это пророчество... древний говорящий свиток... в кабаке под столом нашел... — Манька смотрел угрюмо, и Эстет начал клясть. — Ведь они, древние пророчества, вечно бабду несут! Этот хотя бы русифицированный, а кто его русифицировал! Сократ какой-нибудь пиратский! Какие аккаляны!

— Про ухо слышал! — Сурово спросил Манька, и Эстет заткнулся. — А про недоумок слышал? Наш квест! Наш ход!

«Обещаю и торжественно клянусь: не иметь ни секунды покоя и вообще не иметь, пока не найду ту Рожу и не получу она в Ухо, будь та Рожа Ухом эльфа, человека, зверя или птицы!!!»



ного Дня. — Ведь это же... это же... ну нет, это так же... что ты про сто навсегда в ней! Это был сам Дружественный Интерфейс Разрубачика! Ой, что будет...

И Эстет непринужденно потянул руку почесать затылок (на нем под волосами у каждого скрывалась кнопка).

— Руку опусти! — посоветовал Манька, поймав Пулеметом Судного Дня (далее сокращенно — «Паззла»). — И не боись! Подумаешь, Рожа... развесели тут ущи...

Кстати, твой стиль мне чем-то знаком... мы с тобой в «кровать» случаем не встречались?

— Вообще-то я гетеросексуален, — осторожно заявил Эстет. — Но в кровати меня обычно зовут Эстет.

дерьмо, перебивающее даже запах дыма.

— Ах, Рожа! Ну, же... рона! — запричитал Эстет. — Говорил я — не надо было в ухо! Он же, Рожа, всемогущ! Вот и подальше. Он же...

— Он же! — перебил Манька и, приняв торжественную позу, начал вешать. — И на него найдется управа с левой резьбой! Я, Манька, обещаю и торжественно клянусь: не иметь ни секунды покоя и вообще не иметь, пока не найду ту Рожу и не получу она в Ухо, будь та Рожа Ухом эльфа, человека, зверя или птицы!!! Мест! Смерть! И прешпидная!!!

«Спитил» — подумал Эстет и поглотил сам.

— Ступай, — попробовал он вразумить обфранжешенного Манька-

— Ладно. Предохраняйся и чанем... — вздохнул Эстет, выйдя ногою двери.

Амблагатория

Манька вывалился в дверной проем. Над далеками синими горами быстро выкатывалось на небосвод огромное солнце дневного света. На фоне солнца пролетал Вармаглот. Манька присел, зажмурился и выпустил в сторону Вармаглота очередь из Паззла. Разноцветные пули устремились к цели. Раздался страшный грохот, солнце лопнуло, обдав наших персонажей дождем изогнутых крупы. Вармаглот крепко кинулся, уронил Эстету на голову кованный сулдук и, дально, ушел со свистом.

— Поинти. — Констатировал Маньяк, глядясь в наступившую ночь. — Без нужды не стреляю.

Из расколовшегося сундука выпали: кучка золота, бутылка с прозрачной жидкостью и три меча с ярлычками. На ярлычках значилось: Дай-Сворд (этот меч сжимал на катушку в представлении тхасского тинайджера), Пас-Сворд и Крос-Сворд.

— Родимая! — завопил Эстет и присосался, отбиг горлышко. С противным хлопком, разрывая колючку, из бокса Эстета выросли две длиннотельные руки.

— Очень удобно, — констатировал Эстет, подхватывая все три меча и исполняя танец с саблями. — Кстати, я теперь в ударе плюс шесть к любому Барлогу! Пойдем, разведем нам тот Барак!

Барак оказался склизкая зеленая башня, по форме похожая на кошмар обкурившего психоаналитика. Из башни высочил жукоподобный Баргга, схватил Эстета за ногу и перебрел его через горы. «Ну, не в ударе я сегодня. — Успел проглотить Эстет в полете. Маньяк выхватил из кармана два кубика и метнул их в Барггу. Кубики легли шестерками. Баргга завыл и превратился в яйцо. «Сам свинец заливал», — довольнo пробурчал Маньяк и попытался яйцо разбить. Заклубился фиолетовый туман. «Вы офигели», — провозгласил бесплотный голос.

— Сам знаю, — огрызнулся Маньяк и попытался яйцо распылить. Заклубился желтый туман. «Вы побледили», — проаннес тот же голос.

Мать твою! — прокомментировал Маньяк. Яйцо, услышав заклинание, распалось. Внутри лежал Ключ. Маньяк схватил Ключ и открыл ворота Барака. За воротами простирался красивый английский парк с желтыми дорожками и постройными кустами. В каждом кусте сидели картонные монстры, скупачи и маинировали обязанностями.

— Эй, уроды! — провозгласил Маньяк, повоя Пасзда. — Выходите, помогите!

— Мана не соarella, поиты кончили, эллоту расспыаться тоже не станем, — предупредил Король Гоблина. — Мочиться будем?

— На таких условиях — перетерплю! — гордо ответил Маньяк и пошел дальше.

По дорожке навстречу ему делало нечто бесформенное и жуткое. Маньяк отскочил, ревя, что крупным данным графика разливается.

При внимательном

рассмотрении нечто оказалось изможденным мужиком, за четвереньках тапавшим желобчатый мелкок. Из мешка выпирали утлы. На пояс и на шею у мужика тоже висело множество железок, деревяшек, мешочков и пучков, волочившихся по земле. Увидев лежащий на тропе камушек, мужик остановился, принахался, поднял камень и отправил его за щеку.

— Ты кто, болезный? — возпросил ошарашенный Маньяк. — Зачем тебе все это?

— Удси с дорои! — невнятно ответил мужик. Из-за щели у него упало золотое кольцо. — Я Последний Герой Квестов! Мало ли, что в жизни пригодится... — Во взгляде мужика вдруг затепелился нездоровый интерес. — Вот твой пулеметик... может, если им спину почесать в Замке Сирых Сил, то в урочище Пятого Колеса вызреет стартер к мотоциклу?

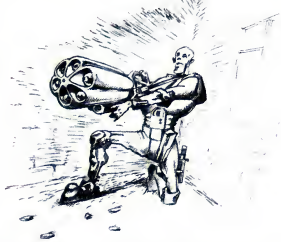
— Сейчас пощущу, — пообещал Маньяк и дал очередь. Герой Квестов рассыпался мелкими понтами, оставив на песочке небольшого пароголового бурундучка. В воздухе пронеслось затухающее «Опять все сначала...» Из дымящейся ямы, выбитой пулями Пасзда, вылез пылавый Барлог, весь в перетягах и золотых зубках. В одной клешне он бережно нес бутылку Теле-Потера, в другой — Розовый Меч Последний Утренней Зари О Которой Мечтали Люди Первой Утлы (сокрашено — Розовое Пузо). От Барлога пахло женой бумажой.

— Я — Бич Преисподней, — горделиво заявил Барлог, любуясь сверканьем бриллианта на большом пальце ноги. — Курьерским Батом командирова в последний урочище. Там что свугай, ты убий. Кудай все, что есть, сова в калаву и выли на первую клешку.

— Шас!! — Изыскано ответил Маньяк, свернул бурундучку обе беголовки и метнул его в Барлога. С боевым воплем «Чип и Дэйл на страже Гондора!» пара-бурундучок вцепился Барлогу в глаза. Пока Бич Преисподней орал и размахивал клешнями, Маньяк подобрал выпавшую бутылку Теле-Потера и жадно хлебнул.

...Очулся он на скале рядом с Эстетом. Эстет затравленно вглядывался вниз, в долину. Там кипе-

ла битва. Десять танков в упор расстреливали замки со множеством башен. Однако разрушенные башни вырастали вновь на глазах; пылающие пробиты самозатухали, всасывая в себя дымы и горы щебня. Башни лениво плели в танки огромными стрелами размером с ползавка, возникавшими ниоткуда. Рядом несомкаемые толпы солдат вылезали из чего-то типа телефонной будки и набегали на пулеметную точку. Пулемет косил их сотнями, но будка была неиссякаема; Впрочем, пулемету тоже не грозили глупые беды типа нехватки патронов или перегрева ствола. Погибшие солдаты немедленно впитывались в землю, так что даже звал из трупов не мешал работе этого конвейера. С другой стороны крепости еще дюжина бойцов бойлась со стенами, явно пытаясь ее провалить; рядом были открытые ворота, но бойцы



их не замечали. Через ворота в замок как ни в чем не бывало въезжали телеги, нагруженные мешками с наркотой. Местные солдаты все долина освещались висящим в небе сияющим лозунгом:

«СТРАТЕ! ТВОИ МОЗГИ — ТВОЯ ПРАВАЯ РУКА!»

Эстет повернул к Маньяку перекошенное от ужаса лицо.

— Мы в засаде! — объявил он. — Это владения Временщиков! Они объявили, что время должно течь равномерно, и теперь все интервалы здесь одинаковы! Выстрел из танковой пушки, строительство танкового завода, взросление и воспитание солдата, пробка на полигонномете — все занима-ет здесь одно и то же время! А что они делают за пространством...

— А которые тут Временные! — не дослушав, Маньяк вынул по долине из Пасзда. Замок приподнялся в воздухе, сложился и вновь развалился. Танки начали переводить стрелки.

«С боевым воплем
«Чип и Дэйл на страже
Гондора!» пара-бурун-
дучок вцепился Барлогу
в глаза».

— Бежим! — завопил Эстет и рубанул Бритвой Осамы по скале за спиной. Скала мелочливо раскололась, и приятели рухнули в Не-Обходимое Подземелье.

Амбалы и Амбиции

...Они стояли на перекрестке. Слева был бассейн с зеленой жижей, справа доносился топот. Маньяк с Эстетом переглянулись и отступили. Топот приближался; из темноты высочили детина в пластиковом комбинезоне и с пыльным божеством. В руках детина нес нечто, похожее на помесь атомной подводной лодки, истребителя Хама Соло и жука-рогача; однако, судя по флюидным облакам, изымаемым дайвазом, это было оружие. Детина стремительно пробежал мимо наших героев, пали направо и налево, и с громким плеском нырнул в бассейн.

— Никому не позволяю!!! — Варевел Маньяк, разглядывая свесившую дырку в своем пузе. — Теперь опать молиться, а я атенст!

Что за гермафродит? — Да это же Сумасшедший Квакер! — затараторил Эстет. — Он безобидный... почти... кроме своих, никого не трогает... сейчас из колодца выпрыгнет и обратно убежит.

Новый всплеск и топот возвестили, что Сумасшедший Квакер снова приближается. Маньяк вышел из укрытия с воплем «зачмучу!». Започить Квакера не удалось — он и без того был навсквозь мокрый. Атомные пуды Паззды и разряд Квакерского дайваза столкнулись в воздухе. Из образовавшейся кашки материализовался Ментальный Логический Конец.

— А вот и я, — заявил он, тусно хихикая. — Документки по-прошу, граждане.

— Их есть у меня! — С этими словами Эстет предвзял Ментальную Коуцу свой Пас-Сворд прямо по голове. Конец с воем провалился под землю; вслед за

ним и наши персонажи рухнули на следующий уровень.

— Опля! — ныл Эстет, разгребая завал вокруг себя всеми тремя мечами. — Опля! в историю попал! Сначала рубить, потом смотреть. Все, решено, буду адумчивый, буду дружелюбный.

Маньяк с явным отвращением молился в углу. Дыра в пузе зарастала. Глаза застила едкий дым. — Стрелять, рубить. — продолжал каяться Эстет. — Здесь с умом надо проходить! Вот где наша Цель? Ты цель вилошь?

— Вику цель. — Коротко доложил Маньяк. — Низкомет лую.

Из темноты подземелья вылетел толстый красный карлик с мечом Пурги в руке.

— Я — Злоблин Мститель, — объявил он, поднимая меч. — В свой ход я поднимаю меч. Ваши действия?

— Ну... миз-а... поговорим? — замямился дружелюбный Эстет.

— Я поднимаю пулемет... — начал Маньяк, но адумчивый Эстет его перебил:

— А может, выпьем? — Я поднимю пулемет, — неуловно продолжал Маньяк, — и стреляю!

— Все ясно, — ответил Злоблин, упал и превратился в Колоцо.

— Колечко я подберу, нечего ему тут вальтасы. — пробормотал Маньяк, и они пошли вдаль сквозь клубы дыма. На третьем повороте из-за угла с жалобным всхлипыванием появился оборванный Баромир.

— Мы идем верным путем! — обрадовался Эстет. — Бардак близко! Баромиршучко, а что это с тобой? Чому штаны порваны, шляпа без пера, меч поломат?

— Я из Бара шел. — закричал Баромир. — С бабками на Барахолку. А тут они подошли... Бармалы и Барбдадоса. Давай, говорят, меч тебе сломаем... будет не меч те, а мечта... ибо сказано: «в ухе опять ковырнется Сломанный

Меч Вояжд». Хочешь, говорят, вояжд быть? Ну, спомани... потом не помни. Бабек нету, денку тоже... сломали... — Баромир зарыдал.

— Пророчество! — закудахтал Эстет. — Помнишь клятву, Маньяк? В Ухо! Именно этим мечом! Баромир, дай меч!

— Не дам, — возразил Баромир. — Последнее! Сам кому خواه в ухо дам, а не меч!

— Ах, Гад Ползучий! — произнес Маньяк сильное заклинание. — Эй, Кольцо, сделай, чтобы он не жуужжал и... в ухо не лез!

И стал Баромир аквалангом. А между баллонов лежал Сломанный Меч Вояжд.

— Все сходится, — прошептал Эстет. — Чую, Рокка близко...

— В Ухо! — проорал Маньяк древний боевой клич. Эхо подхватило клич, он ширился, разрастался, раскристался. Пропирався сквозило, все пошло в...

Амба

В комнате было много горючего материала. Поэтому она выгорела дотла. Затем занялся дом, затем весь квартал. Пожар никто не тушил — пожарные тоже прикупили себе геймсыоты. Когда все закончилось, внутри черного, решетчатого остова дома можно было бы разглядеть неповрежденное серебряное кресло, неуязвимый шедевр игровой индустрии (впрочем, смотреть было некому). Сквозь оплавленную лицевую пластину весело скалился обугленный череп. Иногда его челюсть подрагивала, а фалгины кисти, заперченной в перчатке геймсыота, подергивались. Затем прошли дожди, ветры нанесли почву. В глазницах выросла трава, кости приобрели матовую белизну. Но музифицированные сужолия иногда все еще сокращались, а значит, Игра продолжалась...

« — Да это же Сумасшедший Квакер! — затараторил Эстет. — Он безобидный... почти... кроме своих, никого не трогает... сейчас из колодца выпрыгнет и обратно убежит... »



Как
 нам
 обустроить
 Америку
 2241 года

Первый *Fallout*, без сомнения, стал одной из самых значительных игр прошлого года: подобное сочетание интересного сюжета, симпатичной музыки и графики с потрясающей изобретательностью не могло не задеть сердца игроков. Прямо скажем, что *Interplay* достигла своей цели, и всю осень 1997 года добрая половина играющей планеты тратила свое время (и деньги!) именно на *Fallout*. Естественно, что такой хит не мог обойтись без продолжения, и появление второй части было лишь делом времени.

152

Сила (Strength)

от силы зависит количество Hit Point'ов (прочее — той самой драгоценной жизни), сила удара кулаком и ногой (некоторые как жалуут — зубы так и сыплются) и максимальный общий вес, который способен тянуть на себя ваш персонаж.

Восприимчивость (Perception)

отвечает за внимательность героя (к примеру, способные найти лопушки до того, как тебя размазали по стенке) и за меткость в бою, так что любой потенциальный снайпер должен иметь этот параметр как минимум на 8.

Выносливость (Endurance)

влияет на количество и скорость регенерации предсудовых хит-пойнтов и на степень защиты организма к дамам, радиации и прочим бякам. В общем, в здоровом теле — здоровый дух и все такое...

Обаяние (Charisma)

от обаяния зависит ваше умение общаться и цены при покупке/продаже товаров у NPC (все остальные люди в игре, кроме вас). Достаточно высокие качества, так как дилка (а еще лучше — тетка) с развитым обаянием сможет решить 2/3 вопросов мирными методами, просто ублажив нужных персонажей.

Интеллект

нужен абсолютно всем — этим пренебрегать нельзя. Он влияет на количество так называемых skill point'ов (очки, получаемые вами каждый уровень, которые можно тратить на развитие навыков персонажа. Совершенно необходим вещь!). Время тупых воинов давно прошло, а в Fallout 2 человек без мозга — это вообще человек без будущего, так что интеллекту надо уделить максимум внимания.

ловкость (Agility)

зависит подвижности и увертливости персонажа, а также количество ходов во время боя. Последние свойства просто необходимо для воина, так как оно позволит бить врага чаще или сильнее или и то, и другое. Редкостью нужное качество!

Удача (Luck)

удача — наверное самая бесполезный параметр, от которого зависит в основном шансы нанести противнику

критические повреждения (целился в ногу, а попал в глаз, раз — и нет человека), а также шансы наткнуться во время путешествия на что-либо уникальное (к примеру, наткнуться в пустыне на скелет акул или обломки космического шаттла). Все это, конечно, интересно, но не так ценно, и поэтому удачей можно в принципе пренебречь.

Увы, я не могу сказать «ставьте силу 7, ловкость 3 и удачу 7, а остальное — как хотите», так как Fallout 2 — игра, в которой каждый выбирает свою собственную тактику. Один побеждает силой, снося все на



своем пути, другой проходит хитроушко, играясь в доверие к противнику, а третий просто прокрадывается позади всех постов, берет, что надо, и уходит незамеченным. Поэтому вы сами должны решить, что вам интереснее, и сбалансировать героя, исходя из тактических соображений.

После этого необходимо выбрать 2 специальных умения и несколько любимых навыков. Что касается навыков, то там все очень подробно расписано и нарисовано, так что с этим проблем не возникает, а вот в некоторых специализациях закрыта бооольшая собака. Где, например, сказано, что, выбирая Fast Shot (быстрый выстрел), герой навсегда лишится права на прицельный огонь? А ведь часто бывает выгоднее один раз пальнуть по глазу, чем долго и упорно дрыгать бронированное пузо. Просто не советую брать

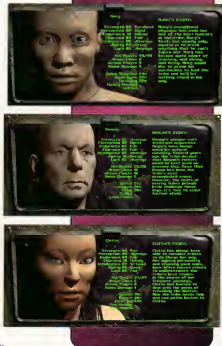
пресловутый Fast Shot, One handler (будут проблемы с нормальным оружием) и Fast Metabolism (любой яд или радиация бьют вас в мгновение ока). Остальные умения, конечно,

тоже имеют свои недостатки, но они не столь значительны и не особо усложняют жизнь.

Однако на этом процесс создания героя не заканчивается. Даже начав игру, вы постоянно будете развивать его, улучшая навыки, а раз в 3 уровня вам будут доставляться перки — тоже некие специальные навыки, но без отрицательных сторон. В этом и состоит игра, и никто еще ни разу не жаловался на плохую систему превращения дохлака в супермена.

Fallout 2 не имеет единого рецепта прохождения: есть несколько

Щелкнув на иконке «состояние персонажа», вы попадете на экран, где изображены все характеристики будущего персонажа, которые вы сможете сбалансировать на свой вкус и создать героя Вашей Мечты.



● Ну вот герой создан и сбалансирован в специальный файл, и пора начинать собственно игру и «путешествовать без хороших пороков»



обязательных задач и много-много побочных, выполнять которые сущее удовольствие. Для удобства в солонке квесты разбиты по городам, иначе в обилии заданий немудрено запутаться.

Любая задача имеет несколько путей решения, и описанный способ не всегда является самым лучшим, так что в игре вам придется думать (и не жаловаться, я и сам

CHEATS

The 5th Element



Коды набирать в главном меню, после чего начинать новую игру:
RALPH — выбор урона;
DAVID — неограниченный боезапас;
THERY — наблюдение за врагом;
JEROME — шит;
OLIVIER — все оружие;
FANETTE — все объекты, доступные в инвентаре;
BENOIT — все видовоставки;
JOEL — врубить все возможные читы.

Age of Empires
Rise of Rome

Коды набирать в окне общения с другими игроками (chat window):
king arthur — превратить птвичек в драконов;
grandinkeeper — что-то такое неизвестное;
row big mama — новый конит;
BabyFrez (нашли на трехколесном велосипде — 500 HP, 50 str, 10 atm, 15 mg);
conest this! — новый священник Saint Francis, убивающий врагов колымагой (25 HP, 200 str, 0 atm, 10 mg);
stormblitz — новый конит-робот Zug dog (100 HP, 20 str, 10 atm, 25 mg).

M.U.R.D.



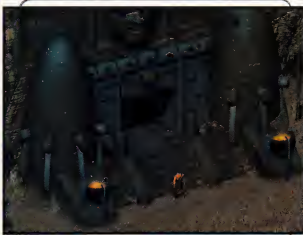
Нажмите Г и наберите в окне:
ON MY GOO — режим «бодз»;
100 MAND FOR ME — выключить AI.

не люблю!). Так что запаситесь хорошим настроением (и хорошим напитком. - Прим. ред.) и... в добрый путь!

Arroyo

Это ваша родная деревенька. Как бы она вам ни нравилась, спасти придется все равно — крепиться. G.E.C.K. нужен как воздух.

Но сначала вам надо пройти испытание — достаточно ли вы круты для задания. Игра начинается с того, что вы стоите на пороге храма, подозрительно напоминающего лучшие архитектурные творения времен майя, населенного муральями и статуями. Смысл входите и идите вперед. Единственное серьезное препятствие — стальные двери, первую из которых надо валомать



● Этот храм — первое испытание, доказав проверка на способность выжить в ароческой среде

(навык Lockpick), а вторую взорвать динамитом, лежащим неподзаску в одном из горшков. На выходе вы встретите последнее испытание, «лучшего бойца деревни». Вступите с ним в рукопашную, и после нескольких ударов он убежит. Испытание пройдено! После испытания вы попадете в деревню, где вам выдают одежду вашего делушки (синне-желтый комбинезон с циферкой 13 на спине), и вы в официальной форме получите свое задание.

Перед выполнением местных квестов подойдите к индейцу с копьем, стоящему в одной из палаток.

Поговорите с ним, и он научит вас применению ручного оружия (увеличится сила Melee Weapon), а индейца, стоящего около хатенной головы, натренирует вас в рукопашном бое. Пока у вас нет нормального оружия, эти умения могут помочь выжить.

В центре деревни есть споманный колодец. Почините его (навык Repair) и получите 100 очков.

Местный шаман, а по совместительству лекарь, попросит вас очистить его огород от 2 плюющихся колючками растений. Возьмите нож, вырежьте сорняки и получите 100 очков опыта.

После этого старик попросит вас принести ему 2 целительных растения, чтобы он смог смешать для вас целительные снадобы. Снадобы может на первое время заменить вам



стимпаки, но особо беспокоиться из-за него не стоит.

Захотят убить — убьют.

Один из индейцев, Ногор, находится во время охоты свою собаку Смока. Собака находится в том же районе, что и снадобы для шамана, а северо-западном углу. На пути вам встретятся несколько лидеров, которые не смогут доставить особых проблем. За работу получите 100 очков.

И, наконец, старшина даст вам главный квест:

найти G.E.C.K. (Набор по Созданию Райского Сада) из Vault'a, который поможет спасти деревню. G.E.C.K. этот можно свободно взять в Vault 13 или в самом конце игры в Enclave, но сразу за ним можно не лопаться: у вас есть около года до того, как деревня совсем туга.

Некоторую информацию о местонахождении G.E.C.K. старшина посоветует взять у торговца Вика. Найти Вика — тоже небольшой квест. Старшина считает, что Вик живет в близлежащем городке. Это не так, конечно, но вам все равно предстоит туда отправиться.

Последний квест можно выполнить, только если у вас репутация б или больше. В разговоре охранник моста поинтересуется: «А чой-то у тебя такое тупое копье?» Если вы попросите его наточить вам такое же, он пошлет вас за кремнем к вашей тете. Кремль можно выменять,



выкупить или выпросить, после чего охранник наточит ваше копье, увеличив его характеристики.

ТЫСЯЧА И ОДИН ХИТ

Все квесты Arroyo

- Kill the evil plants that infest Makunin's garden.
- Obtain Flint to have Myrac sharpen your spear.
- Rescue Nago's dog, Smoko, from the wilds.
- Retrieve the G.E.C.K. for Arroyo.
- Find Vic the trader.

Klamath

В центре города стоит здоровый тупой индеец по имени Торр, которому поручен выпас коров. Если вы согласитесь ему помочь, то попадете на экран, где кроме коров вас охонидат два фермера и десяток скопионов.

Перебейте их всех (скопионов, а не фермеров) и получите свое вознаграждение (очки).

В BVCETTE'e (здании, около которого вы появлялись при входе в город) одна из женщин попросит вас найти своего друга, охотника Смайл. Поначалу, пока нет огнестрельного оружия, это довольно трудная задача, лучше отложить ее на потом. Смайл находится в расположенных за чертой города Токиских пещерах, населенных золотыми лицирами.

Пол в пещерах местами залит токсичными отходами, наступаая на которые вы быстро теряете хит-поинты. Чтобы этого не происходило, запаситесь резиновыми сапогами (лежат в одном из зданий в Klamath'e или в первой комнате справа в этих же самых пещерах). За спасение Смайл научит вас снимать шкурки с убитых лидеров (хорошая возможность заработать), а также вы получите очки.



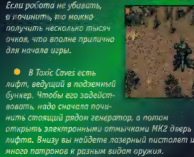
MISSION IMPOSSIBLE

В том же здании поговорите с женщиной, продающей спиртные напитки (дочерью той, чей друг пропал). Вы можете получить первого покупателя, Sulik'a, выпустив его у нее за долги. Это не самый лучший поступок, но на первое время сойдет.

Обыщите полки в лачуге с табличкой «Vic's» на стене и возьмите с полки Vic's Radio — оно понадобится вам в Den'e. Ни в коем случае эту штучку не продавайте.

В соседнем районе Trapper Town'e поговорите с Slim Picket'om. Он расскажет вам о большой проблеме с красками и даст ключ от двери, ведущей в запретную часть района, чтобы вы эту проблему решили. В подвале вы найдете гигантскую крысу с красными глазами — это Бот Крыс. За его убийство (это не сложно) вы получите 300 exp'ов. Вылезает из подвала через другую лужу и попадаете в ту самую закрытую часть города. Выломайте из мотора бесколесого «кадиллака» запчасть (fuel cell

● В Klamath'e вы найдете разбившийся вертолет, парящийся над болотом. Если рогата не убивать, в итоге, вы можете получить несколько тысяч очков, что вполне прилично для начала игры.



ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

- Все новости Klamath:
- Refuel the still.
 - Rescue Smiley the Trapper.
 - Guard the brahmin.
 - Rustle the Brahmin.
 - Kill the rat god.
 - Rescue Tate.



● Дел полон возможностей заработать очков и денег из-за «хороших игроков с талантами» (так... тоже мне, добрые герои), так и из-за простых игроков без талантов, за чью неадекватную проблематичность придется очкам и деньгам платить.



cop-тол, эта деталь понадобится вам позднее) и дуйте из города — в Klamath'e больше делать нечего.

The Den

Третьей локацией, которую вы найдете во время странствий, будет небольшой городок к югу от Klamath'a, подписанный на карте не иначе, как The Den (название можно перевести с английского, как «приют»). В принципе, это тоже никому не нужная провинция, но, в отличие от Klamath'a, здесь есть вещь, без которой прохождение игры станет долгим и занудным (а кому это надо?), — быстрый и надежный автомобиль. Кроме этого, город полон возможностей заработать очков и денег как для «хороших» игроков с положительной кармой (хе... тоже мне, добрые герои), так и для простых народных балаболов, за чью неадекватность предпочитают играть очень и очень многие. Эта

страсть мне вполне понятна, потому как нет ничего приятнее, чем обогреть маленького мальчишка или растрачивать деньги голодных фермеров за пару яблочек. Но мы отвлечемся.

По Den'y тут и там шныряют мальчишки, которые вполне достойны пули, так как в процессе шныряния умудряются из ваших карманов кучу вещей — от зажималки до пистолета. Мочить детинек на месте все же не рекомендуется, а если пропало что-то ценное, то эту вещь всегда можно выпустить у местных торговцев (взяв добычу мальчишек

стокается именно туда).

Пустят порыв — машина. На свалке старых авто зайдете в маленькую хибарку и поговорите с юнцом там Смита или стоящей на свалке более или менее целой автомашине. Он готов нам ее уступить за 2000, но она не на ходу — не хватает двух деталей. Первая запчасть у вас должна быть — помните, что вы выломали из «кадиллака» в Klamath'e? Теперь ждите, пока накопится сумма в 2000 (заявите на время с покупками: машина вылезает). И сходите пока в Geko за второй деталькой. Ее даст вам механик в обмен на super

repair kit (если вам лень выломать в Geko квест и честно зарабатывать ремонтный сундучок, вы можете купить его у Смита) и сразу обменять на вторую деталь). Машина работает на любых патронах к энергетическому оружию, которых немного позисе у вас будет предостаточно.

Теперь можно переходить к квестам. Глава местной группировки Дара попросит вас узнать, что хранится на складе в церкви в восточном районе города. Подойдите к одному из охранников, стоящих у входа в храм божий, и скажите, что вас послал Метцгер. Когда он вас пропустит внутрь (получите 500 очков), загляните в лавочку ящик (еще 500 очков) и возвращайтесь к Даре за заработанным.

После этого она захочет узнать расписание для некого Талпера (ее конкурента), чтобы его... того. Поговорите с ним и узнаете, что вечером будет пылашка. Вернитесь к Даре, и она вас охотит отблагодарит.

После этого она пошлет попросить у Метцгера (местный крестный отец, глава регионального отделения работников)

CHEATS

Blood 2 (Demo)



Нажмите T (режим общения с другими игроками), после чего наберите: **MRGOD** — «боги»; **MRKA** — полная броня, обойна и здоровье; **MRHEALTH** — полное здоровье; **MRARMOR** — полная обойна; **MRCLIP** — клипнинг; **MRPOS** — показать позицию; **MRCAMERA** — установить угол камеры; **MRLIGHTScape** — установить световые настройки;

Caesar 3



Это скорее не чит, а баг. Тем не менее: зайдите в Сенат, нажмите на Императора и попросите долг в 500 динаров. Через несколько месяцев, когда наберете около 3000, отправляйтесь на тот же двор и нажмите кнопку Give to City. Выбирайте «все» и «отдавайте». Деньги у вас не останутся, неважно, просто нажмите кнопку Give to City еще раз и наслаждайтесь. Ни в коем случае не ждите снова money! Количество денег, которое вы дадите городу, будет тем же, что и раньше. Ваши личные сбережения пойдут в минус, но это неважно, зато денег у города будет безгранично. Можете повторить это сколько угодно. Не бойтесь выходить с экрана Сената, вы всегда сможете вернуться и еще раз отдать городу денег.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

- Крисом Дарт:
- Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger.
 - Sabotage Becky's still.
 - Get car part for Smitty.
 - Return Anna's lockat.
 - Collect money from Fred.
 - Get book from Derek.
 - Deliver a meal to Smitty for Mom.
 - Lara wants to know what is being guarded in the church.
 - Get permission from Metzger for gang war.
 - Find weakness in Tyler's gang guarding the church.
 - Help Lara attack Tyler's gang.

Deer Hunter 2



Набирать во время игры: camera set foxh — смотреть из глаз лисички; dh2tracker — увидеть оленя на карте; dh2shoot — автоматически оказывается на нужном для стрельбы расстоянии от оленя; dh2deadeye — камера, которая следует за вашим выстрелом; dh2holer — привлечение оленя к вам; dh2circle — прикрепляет вас к оленю (?); dh2sightn — ищет загадочное, что побьет истинные охотники; dh2night — режим полета; dh2doollite — вы не будете спугнуть зверей; camera set deer1 — режим взгляда из глаз оленя; camera set player — а тут — из глаз охотника (?); dh2flash — бегает очень быстро; dh2supash — еще быстрее; dh2thunder — грох; dh2light — молния; dh2rain — дождь; dh2snow — снег; dh2blizzard — быстрая смена погоды; dh2deerilla — устрашающее большое оленя; camera set crow — корова!

Hardwar



В окне запуска игры отправляйтесь настраивать драйвост и установить для любой кнопки функцию bob. Неправ. После этого при нажатии нужной кнопки вы будете попадать в ангар, где сможете до основания задрать свою машину. После завершения игры идите сразу же атака.



MISSION IMPOSSIBLE

Список NPC

Имя	Местонахождение
Sulik	Klamath
Wic	Den
Mirla/Davin	Modoc
Cassidy	Vault City
Lenny	Gecko
Marcus	Broken Hills
Myron	New Reno Stables
Skyнет Robot	Sierra Army Depot
K-9	Navarra
CyberDog	NCR
Gorfs	Vault 13
Xarn	Navarra
Dogmeat	Cafe of Broken Dreams

разрешения на убийство Тайлера. Он вроде бы не против, так что вернитесь к Ларе и поучаствуйте с ней в ночном рейде, но не ждите, что это принесет вам много положительной кармы.

Помните, что старейшина племени просила вас найти Вика? Он находится здесь, в заключении у работников. Поговорив с Метцгером, вы узнаете, что Вика должен починить им радио. Подойдите к охраннику у камеры Вика и скажите, что хорошо разбираетесь в ремонте. Он вас пустит внутрь, и вы сможете передать Вика детали радио, найденного в Klamath's (за работу — немного очков). Но

забный работник (или Отличный Парень-Работоводец — все зависит от целей и методов вашего героя) не захочет отпускать Вика просто так, а попросит за него еще 1000 монет «откупных». Можно расплатиться и забрать Вика, но так как деньги вам еще нужны на автомобиль, рекомендуется просто перестрелять всех работников, за это вы получите дополнительных 1500 очков и еще 1250, когда отпустите радио. Уничтожьте такую армию на первых порах довольно трудно, поэтому желательно перед началом драки выстрелить у всех противников оружие и патроны — это значительно увеличит шансы на победу. После освобождения Вика (200 очков) вы можете взять его в напарники — он весьма паршивый стрелок, но зато всегда может помочь что-либо отремонтировать.

Если же вы играете, стремясь создать себе отрицательную репутацию, то можно здорово продвинуться в этом деле, вступив в работников. Вам дадут задание перебить около 2 десятков индейцев и сделать фирменную татуировку, что даст примерно 300 очков кармы и немного денег.

В одном из домов в главной части города найдите парня, показывающего за деньги мушкет. Подождав в этой комнате до 12 часов ночи — в соседней комнате

● Если вы хоть раз убьете ребенка, то получите «нехорошую» репутацию Ohldickier, и в городе где вы совершили убийство, его нечистот невидать.

вы узнаете, что местные панки уперли у несчастного духа медальон. Это дело надо исправить! Панки тусуются в углу центрального района города (3 парня в кожаных куртках). Поболтав с главарем, внушите ему мысль, что если он не сдаст медальончик, привидение будет шататься за ним до самой его (главаря, а не привидения) смерти. Если же на него угрозы не действуют, украдите украшение сами быстро, без особого визга, устранив всех 3 и заберите его с трупа, иначе отдайте его Аине, подбирайте ее бранные косточки и тащите весь этот хлам на кладбище. К этому времени вы уже должны были найти лопату (она лежит на полке в доме с мумией или в одном из шкафиков продавца машин Смитти), так что, прибыв на кладбище, хватайте в правую руку лопату, в левую — кости и идите могилой с вывеской «Alma Winslow», раскапывайте ее (возьмите лопату на могилу), кладете в яму кости и

закладываете. Самый споррелистичный квест игры выполнен! (400 очков.)

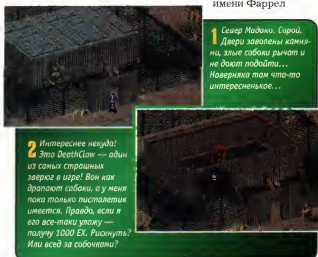
Теперь из Dep't можно уходить. Если вы не забыли поговорить со всеми жителями, то вы напарника знаете еще о двух городах — Vault City на востоке и New Reno на юге. Если притворитесь, что мы не знаем, где лежит G. E. C. K., можно смело по наводке Вика топтать в Vault City, и примерно на полпути вы наткнетесь на еще один маленький городишко.

Modoc

Это совсем небольшой город торговцев, уступающий своими размерами даже чахлому Klamath'y. Тут нельзя найти ни архивных квестов, ни необычных видов оружия, ни каких-то совершенно необходимых в дальнейшем предметов, но кое-какие задания у жителей все же имеются.

Старик по имени Фаррел

1 Селар Модок, Сирод, Девы завалили камнями, мне сабона рычать и не дают подойти... Наверняка там что-то интересненькое...



2 Интереснее нудно! 3mo DeathClaw — один из самых страшных зверей в игре. Вы как драпаете сабона, а у меня лапа только пыхтелает, мисется. Правда, если я его все-таки улашу — получу 1000 XP. Расхотеть? Или все за сабонами?

пожалуйста, что его сад, расположенный рядом с городом, заполнили крысы и прочие твари, и теперь он не может вырастить там овощи. На самом деле там вас ждет 2 десятка мелких и не очень крыс-мутантов, некоторые из которых обладают «людскими» укусами, но в целом серьезных врагов там нет. После того, как вы



MISSION IMPOSSIBLE

расправится со всеми, и герой произнесет что-то типа «Я думаю, что это все...», вернется в город к Фаррелу и помимо очков опыта вы получите из рук

благодарного старика 1000 золотых крышечек.

Одну из жителей расскажет вам, что на Ферме Призраков, расположенной к северо-востоку от города, происходит нечто странное.

Придя на ферму, походите по стоялке в центре хюкине, пока не провалитесь под пол.

Окажется, что в подземельях Фермы Призраков много лет уже живут люди. Несмотря на то, что опасность порабощения мутантами уже миновала и жизнь на поверхности не столь опасна, они не могут выйти, так как их глаза совершенно отвыкли от солнечного света. Предводителем «призраков» Slog рассказывает, что люди из Modoc'a беспощадно истребляют всех «полупещерных», осмелившихся выйти на поверхность (вдоль дороги к ферме стоит множество шестов с насаженными на них людьми, но фермеры не хотят убивать Modoc'цев даже в целях самозащиты).

Но от этой войны все устали, ей необходимо положить конец и «пещерные люди» не держат зла. Вам дадут бумагу для мара Modoc'a, в которой изложены условия мира. Отнесите ее, и получите 1000 очков опыта.

Правда, мар ответит, что на совете «фермеров» слишком много крови, дегтя не забыть своих мертвых ныне отцов и т. д.

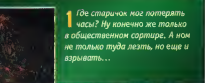
Короче, через 30 дней, если вы ничего придумаете, он вырезает жителей «Фермы Призраков» до единого. В частности, он убежден, что фермеры убили его старого друга Карла, и этого он им не простит. Поболтав с людьми на ферме, вы узнаете, что они ничего подобного не делали, и вообще они все очень хорошие, так что, дабы спасти подопавших фермеров от поголовного истребления, надо вам отправиться на поиски Карла. Когда найдете его (он ныне живет в Den'e), попросите его рассказать его историю, а после этого смело возвращайтесь в Modoc. Мар, узнав, расскажет, и вражда между фермерами и горожанами прекратится, и вы станете очень уважаемым в Modoc'e человеком.

Пытающийся старичок Корнелиус попросит вас найти давно пропавшие золотые часы.

Предположительно он посылал их у своего старого приятеля Фаррела. Порасспросив в городе про пропажу, вы узнаете, что Корнелиус всех давно достает со своими часами, и, по общему мнению, найти их теперь уже просто не реально. Фаррел предлагает, что Корнелиус всегда посылает искателей в первую очередь к нему и что это ему давно надоело, и попросит, если вы все-таки найдете часы, принести их ему, чтобы он мог лично отдать пропажу старому другу. После того, как вы всех опросили на тему «был или не был?», можно наконец приступить к поиску. Спуститесь в люк, расположенный недалеко за домом Корнелиуса, и вы попадете в пещеру, пол в которой полностью завален... хм... фекалиями, а так же имеется проход, погребенный под кучей камней.



2 Чувствуете себя маленьким золотым рын-мифродистом. Зато часы — свои они.



1 Где старичок мог потерять часы? Ну конечно же только в общественном сортире. А нам не только туда лезть, но еще и взрывать...

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

- Квесты Modoc**
 - Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo.
 - Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him.
 - Farel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farel.
 - Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthis.
 - Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthis.
 - Farel has a recent problem in his garden. Remove the infestation.
 - Deliver Slag message to Jo in Modoc.
 - Jo is suspicious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl.
 - Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home.

брызган фекалиями, но ведь мы сделали большое дело, правда?

Balthis расскажет, что у него пропал смыслишка Джонни. Спасть detto дело благодарное, так что этим стоит заняться. В центре Modoc'a стоит колодец. Откройте его, привяжите к краю веревку и спускайтесь вниз. На дне вы найдете витинушку Джонни — покажите ее отцу, и он залезет безумными слезами (но очку вы уже получили). После этого в Rip Boy'e появится новый квест: найти мальчишку и вернуть папе. Мальчик находится в детской комнате Ghost Farm (детшкин резавец около водного носаса), но забрать его вам позволит только после того, как вы уладите конфликт фермеров с модокцами. После этого отведет мальчишка к отцу, и получите довольно много положительной репутации и очков опыта.

Растраваившись с делами в Modoc'e, вы наконец попадаете в Vault City.

Vault City

Vault City, Город Несбывшихся Надежд, потому что Г.Е.С.К.'а, несмотря на заверения Вика, тут нет.

Судя по внешнему виду, Vault City — самое развитое на вид поселение. Город разделен на 2 части: сам город, отгороженный от всего мира толстыми стенами и баптином с лазерными турелками, и небольшую деревеньку, расположенную подле ворот и населенную всяким сбродом. В город вас так просто не пустят: сначала надо получить пропуск, а позднее —



● В город вас так просто не пустят: сначала надо получить пропуск, а позднее — гражданство

CHEATS

Get Medieval



- Коды набирать во время игры:
 - mpkfa — режим «Богас»;
 - mpres — глобальная позиция;
 - mpfrf — фре;
 - mpbodyguard — игрок не несет повреждений;
 - mphighlander — 99 жизней;
 - mpthwef — следующий уровень;
 - mpthwefno — предыдущий уровень;
 - mpbringthepup — следующий уровень с боссом;
 - mpignition — клин;
 - mpturnboocharger — свитки;
 - mpretrol — клочок;
 - mparmorall — броня;
 - mpglovebox — оружие;
 - mpshoes — 99 дуг;
 - mpironpockets — вор не может у вас ничего украсть;
 - mpthandup — жизнь больше не уходит.

Grand Theft Auto



- Коды набирать во время ввода имени персонажа, после чего надо нажать Del и запустить игру:
 - itsupall — все уровни, все города;
 - nineharrow — то же;
 - super well — еще раз;
 - lanthelaw — нет полиции;
 - stevesamuel — аналогично;
 - itcouldeyes — 999999999 очков;
 - suckmyrocket — все оружие, все брони и карточка, выпускающая все из горны;
 - itstautrum — неограниченное количество жизни;
 - 6031169 — то же самое;
 - hate machine — поднимает очки;
 - bullet — каминг * на нулюшек для получения всего оружия;
 - parkcharyl — режим диагностики;
 - calimelme — та же * для оружия;
 - langarypenn — особю нехороший язык игри;
 - lammtogetpenn — отменить особю нехороший язык.

Klingon Honor Guard



Нажмите TAB, после чего увидите один из кодов:

- allanmo — патроны;
- behindview 1 — вид сзади;
- behindview 0 — обычный вид;
- flush — перевернуть текстуры;
- fly — полет;
- ghost — no clipping (стены прозрачны);
- god — разбейтесь сами;
- hideactors — убрать всех монстров, оружие и предметы;
- showactors — показать их все;
- invisible 0 — отменить невидимость;
- invisible 1 — включить невидимость;
- killall «имя монстра» — убить выбранного монстра;
- killprawns — убить всех монстров;
- open «имя карты» — выбор уровня;
- playeronly — избранный таймер;
- stomo «цифра» — установить игровую скорость (нормально — 1);
- stomo «предмет» — вызвать предмет, оружие или монстра;
- sulcid — доткайтесь снова;
- walk — уберите режим прозрачных стен и полета;
- Вызвав консоль (типда), можно набрать: **summon klingons** — «предмет», где предмет может быть:
 - Datdash (оружие 1)
 - Disruptor pistol (оружие 2)
 - Assaultdisruptor (оружие 4)
 - Spinclaw (оружие 5)
 - Rocketauncher (оружие 6)
 - Sithhar (оружие 8)
 - Pisthicleannon (оружие 9)
 - Bateth (оружие 10)
 - Cipherkey
 - Genetickey
 - Palmkey
 - Passcardkey
 - Retinalkey
 - Combatarmor
 - Combatgoggles
 - Communicator
 - Gagh
 - Trickorder
 - Vacuit
- А также ряд прочих.



MISSION IMPOSSIBLE



гражданство, так как без гражданства некоторые места (в частности, вход в Vault) останутся для вас недоступными.

Для получения пропуска надо зайти в будку около ворот и обратить внимание на 2 стоящих там стражников. Первый предложит кушать за небольшую сумму поддельный паспорт. Фальшивика — вещь, конечно, хорошая, но некоторые особо прозорливые личности в Vault City могут вас разоблачить (и даже) вышаркнуть. Второй парень в постройке ведет официальную выдачу пропусков и, поболтав с ним, вы можете получить дневной доступ в Vault City «за так». Если же вы ему не нравитесь (просто зависит от Charis'мы) и пропуск вам просто так не дают, придите к «начальнику» с поддельными бумагами и расскажите всю историю их покупки: дескать, помощник-то проданная шкура, а вы фальшивку купили специально, чтобы эту шкуру разоблачить. За такую лживую лолальность и честность пропуск вам обеспечен. Правда, при входе вас бесцеремонно обыщут на предмет наркотиков и «горилки», но все это можно (и нужно!) заблаговременно переложить в карман к напарнику, на которого охране глубоко наплевать.

Искать только пропуск, вы не сможете пройти в сам Vault. Для этого необходимо сначала получить гражданство. Теоретически его можно получить, пройдя один тест, но на практике герою со средними характеристиками ума и обаяния сделать это очень сложно. Если хотите попытаться, поговорите с одним из бюрократов в главном здании (он сидит за столом). Если все сложится удачно, гражданство малой кровью вам обеспечено.

В районе перед городом зайдите в бар и поговорите с барменом. Он покажется на скучную и неинтересную жизнь и т. д.

Предложите ему пойти с вами, и, если он согласится, вам достанется довольно хороший пугучник, прямо скажем, Настоящий Напарник, так как он весьма метко стреляет, с радостью принимает на себя бандитские пули, преданнейшие вам, и, если ему даст шайерскую винтовку, вообще становится незаменимым спутником.

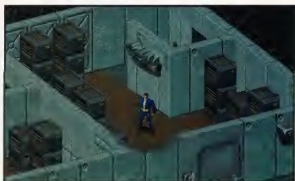
Опять же в районе перед городом одинокая женщина Аманда расскажет, что ее мужа Джокшуа за пьяную драку в бар посадили в тюрьму. Она знает одного охранника, который готов выпустить его за определенную «плату». В Городе найдите место заключения и, поговорив с одним из охранников, выясните, что хотя он и не тот сержант, о котором вы столь слышали от безумных

вой Аманды, но тоже очень не прочь подзаработать. Оплатите его «услугу» и Джокшуа свободен. Также при шантаже 3 либо большей, вы можете сказать охраннику, что Джокшуа болен инфекционной болезнью, и тот сам выгонит его из города.

В том же пригороде крестьянин с женой попросит вас помочь им найти плуг (plow). Купите его рядом в магазине, и получите 250 очков и слабенький пистолет.

Глава местной охраны Старк может предложить вам подзаработать. Первым заданием будет разведка территории около расположенного рядом поселения Gecko. За это простое дело вы получите небольшую сумму наличных и сканер. Вторым поручением будет намного более длительная разведка напавшего на вооруженные силы города NCR. Вам надо просто войти за ворота NCR и вернуться обратно, но так как от NCR путь неблизкий, рекомендуем специально, только ради выполнения этого квеста, туда не идти, а выполнить его потом, заодно. Эта услуга тоже оплачивается деньгами и опытом.

В городе посреди одной из улиц стоит невзрачный нервный «фермер». Его зовут Мур, и он здесь не просто тусуется, а шпионит в пользу raiders'ов (бандитов с большой душой). Он попросит вас отвести некий чемоданчик в New Repo мистру Бишопу — главе одной



из лидирующих преступных семей. Вам, как всегда, светят деньги и опыт. Также вы можете заложить его FirstCitizen, что немного повысит вашу карму, и вы получите очко.

В мастерской вы найдете механика Валери, которая сначала не захочет с вами разговаривать, но после миссии даст вам некоторую работу. Она попросит вас принести ей некоторые инструменты

(шпиль и гаечный ключ). Найти эти самые детали не составит труда — они есть во многих местах, но ближе всего — на одном из складов местного Vaulta. Взамен она даст вам сканер с инструментами (super repair kit), нужную технику в Gecko. Позже Валери сможет вам помочь с модернизацией некоторых простых видов Small Gun's, надо только попросить. Кстати, Валери — дочка Вина. Если он путешествует с вами, вы станете свидетелем весьма слезливой сцены воссоединения семьи.

Наконец, вы доберетесь до заветного Vault'a, но (увы!) в G.E.C.K. там не найдете. Зато поковырявшись в щипцах на первом этаже, вы можете найти около 200 Water Chip'ов, за которыми так долго охотились ваш именитый предок (это своеобразный прикол создателей игры — в мире Fallout 2 эти чипы никому особенно и не нужны). За на первом этаже Vaulta стоит доктор, который вежливо поинтересуется, местный ли вы. Расскажите, что вы из

ТЫСЯЧА И ОДИН ХИТ

Kascom Vault City

- Get a plan for Mr. Smith.
- Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno.
- Deliver a sample of jet to Dr. Gray.
- Solve the Gecko powerplant problem.
- Deliver Lynette's holdstock to Westin in NCR.
- Rescue Amanda's husband, Joshua.
- Deliver piles (tools) and a wrench to Valerie.
- Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark.
- Enter NCR and return to Stark.

MISSION IMPOSSIBLE



● Наконец, вы доберетесь до светового Vault'a, но (увы!) Г.Е.С.К. там не найдете. Зато на первом этаже Vaulta стоит доктор, который попросит вас принести некий «новый» наркотик, о котором он уже много слышал, но пробу.



Super Repair Kit (который можно забрать у Валтера в Vault City или купить у Смита в Den'e), можно просто украсть. Также выход, причем не самый плохой (хуже — снять детальку с трупа).

От Гарольда вы получите тот же квест, что и от FirstCitizen Vault City: починить атомную станцию, которая дышит на ладан и угрожает окончательно превратиться ПостЯдерную Калифорнию в радиоактивную пустыню. Мутантин же

«призракам» уже все равно, а вот за людей обидно. Сразу скажу, что есть уйма способов выполнить этот квест, но я опишу только быстрее всего ведущие к цели. Идите на акран выше. В одной из хижин есть спуск в колодец, там вас никто кушать не будет, ибо это не очередная пещера с крысами, а подпольное логово «призраков». Но на самом деле и тут без этих зверюг не

Арройо и много путешествуете, и он попросит вас принести некий «новый» наркотик, о котором он уже много слышал, на пробу. Наркотик достать за чертой города просто элементарно, но если он будет у вас при себе, а город вас не пропустит (помните «фейс контроль» на входе?), поэтому Jet надо положить в рюкзак к любому попутчику. Если донесете Jet до доктора, получите 1000 монет и немного очков опыта. Вот такие в будущем доктора — все готовы отдать за наркотик.

Ну а следующий квест, полученный от самой FirstCitizen Vault City, заключается в починке атомной электростанции и приведет вас в соседний Gecko.

Gecko

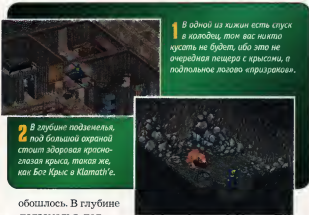
Деревня, населенная «призраками» (полустигившие мутировавшие люди, которым не страшна радиация, потому что все, что могла она с ними сделать, давно уже



● Gecko — деревня, населенная «призраками».

сделала). Главной достопримечательностью Gecko является атомная электростанция. Также здесь можно достать совершенно необходимую деталь для машины (если вы не достали ее в Klamath'e). Первым делом поговорите с местным мэром Гарольдом (он живет еще со времен первого Fallout'a) и укрядите у него из стола все бумаги. Рядом с Гарольдом стоит врач, который может стать одним из ваших попутчиков, но я не советую его брать: во-первых, потому что воля из него никуда (он ничем, кроме костлявых кулаков, драться и не умеет), а во-вторых, в некоторые города с ним просто не пустят — дескать, мутант поганый, гнать их в шею...

У местного техника есть вторая деталь для машины. Ее можно получить в обмен на



2 В хижине подземелья, под большой охраной стоит здоровая красноглазая крыса, такая же, как Бог Крыс в Klamath'e.

обобщено. В глубине подземелья, под большой охраной стоит здоровая красноглазая крыса, такая же, как Бог Крыс в Klamath'e. Поговорите с ней, и она даст вам диск с информацией, который надо отплатить к главному советнику FirstCitizen в Vault City (он стоит у монитора в противоложном от FirstCitizen крыле здания). Дискон он неохотный и помощь посылкую окажет с радостью.

Идите на склад (Ammunities) и скажите, что вам надо взять некую деталь. Когда понатялаветка все вам выдст, хватайте деталь и бегите в Gecko, в комнату управления (комнатка с компьютером у самого реактора). Залезайте в компьютер, немного покопаетесь, пока не найдете управление ремонтного робота. Отдайте ему деталь, и после этого необходимо отдать ему правильную последовательность из 6 команд. Надо

сказать, что единой, всегда верной комбинации не существует, и вам придется подбирать все методом научного тыка. После этого стоящий рядом инженер даст вам еще один диск, информацию с которого необходимо загрузить в компьютер в Vault City.

В VC поговорите с уже

знакомым советником, а после этого юзайте дискету на главный компьютер (3-й этаж Vault'a), после чего с этой же дискетой идите обратно в Gecko и загрузите новые данные в компьютер контрольной комнаты реактора. За все эти мытарства вы получите несколько тысяч очков,

ТЫСЯЧА И ОДИН НИТ

Квесту Gecko

- Solve the Gecko powerplant problem.)
- Repair the powerplant.
- Upgrade the powerplant.
- Get super repair kit for Skeeter.
- Get 3-step plasma transformer for Skeeter.
- Find Woody the ghost for Percy. Try the Den.

CHEATS

101st Airborne



Когда набирать во время игры: AirNormandy — вторая попытка высадиться (если слишком много народу кинуло ветром); AngryManDiners — земля — крестьянин, еду — солдат; Blow — показывать все фашистов, оборудование, сброшенные немцы; TraitorTraitor — выбранный солдат сдается; PrisonPod — снять все парашютисты; Wastel — можно управлять всеми солдатами на карте; YouGoSquishNow — все фашисты на карте умирают.

Centipede 3D



Когда набирать во время игры, после чего жать Enter: mmm — река; Bogas; getaLife — неограниченное количество жизней; goto — досрочно закончить уровень; fly — включить/выключить режим полета; pede — создать неподаточный centipede; robot — переход в автоматический режим; normal — нормальная скорость игры; slow — замедленная игра; slowwww — еще более замедленная игра; slowwww — моя самая замедленная игра; slowwww — просто адски медленная игра; doid — хватит играть, пора работать; Остальные коды — для диагностики и отладки. diags — вывести коды на экран; showw — режиссер экрана (?); boxes — рамки вокруг объектов; times — арсенальные коды; clear — очистка кэша; report — список генерируемых файлов; purge — убрать сообщения; showm — 2; happytrails — 2; spots — ?

CHEATS

Carnivores



Во время игры наберите пароль **debuco** для включения режима отладки. В этом режиме динозавры не занимают вас до тех пор, пока вы не начнете стрелять. В этом режиме у вас также бесконечное оружие, и лава не убивает. Ну, и кроме того, в режиме отладки действуют такие коды:

Cat — бегать вы будете действительно **ОЧЕНЬ** быстро;
Shift + S — включает/выключает режим замедления;
Shift + T — включает/выключает собрание о количестве кадров в секунду и времени в микросекундах, потраченном на прорисовку каждого кадра.

Code Runner 2



Включить режим читов.

Нажмите **Esc**, затем в меню опции наберите фразу **oafabed don't**.

После этого нажмите одной из следующих кнопок (приведет к разным полезным функциям, что подтвердит звуковой сигнал).

F3 — один уровень назад;

F4 — один уровень вперед;

Alt F12 — пять дополнительных жизней;

Alt B — по десять бомб каждого типа;

Alt K — «Aesach Ball»;

Alt L — «Inflator»;

Alt T — «Morgin»;

Alt B — «Crank».



MISSION IMPOSSIBLE

любовь всего Gecko и гражданство в Vault City. По-моему, очень интересный и стойкий жест.

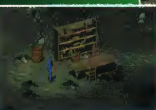
Есть еще пара способов решить проблему с атомной станцией (именно «решить», а не «починить»). Например, можно поговорить с техником на станции и показать украденные в столе у Гарольда бумаги. Он вздохнет и поковыляет уменьшать мощность станции, но учтите, что как только это случится, весь Gecko сразу же на нас ополчится, так что советую сразу унести со станции ноги.

На атомной станции в комнате техника вы можете связаться с помощью компьютера с фанатически Главным Врагом — одним из охранников Enclav'a, но так как после разговора на станции скорее всего объявят тревогу, предварительно не мешало бы сохраниться. Доступ к ресурсам сети записан несколькими паролями. Для входа в систему из предложенного списка выберите сначала 3-й пароль сверху, потом 1-й, а потом 2-й. Единственная работающая опция свяжет вас с Enclav'ом, и вы сможете

именно в том районе (скажем так, на тот момент — только предположительно) находится источник Vault 13.

Raiders

1...по пути к Broken Hills заберите немного в центр — тогда вы наткнетесь на лагерь Рейдеров.



2 Зачистка этого лагера — дело довольно сложное, но благодарное.

Первой видовой вехой нелегким: в том районе свирепствует бандитизм. Если есть желание его прекратить, то по пути к Broken Hills заберите немного к центру — тогда вы наткнетесь на лагерь Рейдеров. Зачистка этого лагера — дело довольно сложное (в основном из-за обилия минных полей в пещере), но благодарное: в итоге вы (помимо нескольких тысяч очков) получите некие записи, разоблачающие планы по захвату Vault City и связь рейдеров с некоторыми преступными группировками в New Reno. Отнеси эти данные FirstCitizen в Vault City, вы получите несколько тысяч очков и любовь города (отличный шанс получить гражданство, если вы до сих пор этого не сделали). После разборки с Рейдерами их активность в регионе заметно снизится и вы сможете наконец идти в Broken Hills.

Broken Hills

При первом взгляде на город любого прошедшего Fallout охватывает паника: по улицам свободно, поигрывая здоровыми и опасными на вид пушками, ходят СуперМутанты! Я так сразу схватился за шоттан и стал, судорожно пересчитывая оставшиеся патроны, пить стимулирующие таблетки и колотиться всякой гадостью. Однако произошло: мутанты перестали быть такими уж злопыхами. Например, периферия города, добрый и отзывчивый супермутант, даже вполне может отправиться с вами в путешествие — надо только как следует попросить. Теперь о квестах.

Маркус (шериф) рассказывает, что в подземельях потерялось много людей. Спуститесь в соседнем районе в



● Главная достопримечательность: Gecko является атомной электростанцией.

вовлуд поболтать и выяснить их планы, но после этого, как уже было сказано, на станции поднимется тревога, и скорее всего вы не доберетесь до выхода живым. На самом деле этот разговор не принципиален для прохождения, но он поможет понять, кто вам противостоит (это никакие не инопланетяне, как может показаться из заставки, а обычные, немного уставшие люди, просто владеющие невероятными технологиями). В общем, этот разговор весьма интересен и познавателен и вполне стоит минут, потраченных на Save&Load game.

Один из призерков, Персус, попросит найти его старого друга Вуди. Вуди находится в Dep'е — помните старика, показывающего за деньги мумию? Вот-вот... Разбудите Вуди во время демонстрации, и квест выполнен.

Когда вы будете покидать район Gecko и Vault City, количество известных локаций значительно увеличится, так что выбор, куда направиться, у вас имеется. Но по ряду причин я бы порекомендовал вам топтать в NCR:



● Это место родит первого Fallout'a, мутанта, от которого сери подберется и стали отзывчивыми душечками.

MISSION IMPOSSIBLE

колодец в туалете и просто доберитесь до пещеры, усыпанной человеческими костями (единственные противники — гигантские муравьи!). Только за это вы получите 500 очков опыта. У одного из трупов возьмите бумагу, а которой рассказано, кто и как их сюда завалил. Вернитесь и расскажите все шерифу Маркусу, и он в благодарность даст вам Hunting rifle с оптическим прицелом (в общем, конечно, дрянь, но лишней штвол в кармане никогда не помешает).

Некто Эрик пожалуется, что ему не хватает электричества. Поговорите с ребятами с местной электростанции, и все уладится. Немного очков у вас в кармане.

Вы наткнетесь на ученого, экспериментирующего с развитием интеллекта у различных животных. В качестве примера он покажет вам прессованным скорпионом и предложит вам померяться с ним (скорпионом!) силами в различных областях. От вас тут ничего не зависит — просто сидите и смотрите. Весьма забавно, но из всех «тестов» победить можно только в соревновании на ловкость (Agility). За победу — 500 очков опыта.

Около дома ученого вы найдете разумное растение (один из плодов его экспериментов), которое попросит пересадить его в более подходящее место. В благодарность оно научит вас шахматному приему, с помощью которого можно обманывать скорпиона, правда, после поражения он обидится и навадет на вас, но что вам один, пусть даже и очень умный, скорпион?



● Единственные противники в этом подземелье, гигантские муравьи, едва ли останутся вам задолгу получения лишних 500 очков опыта.

После этого можно смело идти в NCR, но сначала рекомендуем заглянуть в New Reno.

New Reno

Типичный бандитский город, в котором заправляют несколько преступных семей. В любой из них можно сделать весьма приличную карьеру преступника, но игра за «плохого» героя — тема следующей статьи (которую я обязательно напишу!), поэтому, чтобы впоследствии не повторяться, подробно рассказывать про приносящие

отрицательную карму задания я не буду. Но в New Reno найдете дело и для настоящих добрых Буратино!

Самое интересное — это возможность значительно модернизировать свою машину практически «за так», а также получать ежедневно немалого топлива для нее бесплатно. Когда приедете в город (на машине, естественно), погуглите немного по уликам, оставив авто на стоянке. Когда вы вернетесь, его уже не будет, но стоящий рядом мужичок с готовностью разъяснит, что машинку утаили и найти ее теперь не реально, хотя... И он покажет вам пальцем на следы протекторов, пойдя по которым, вы попадете на местную бензостанцию-автоматерскую, занимающуюся краденными автомобилями. Ну и тут вы увидите свою многотрадную колымагу, окруженную ремонтниками! Повторите с главным, и он скажет,

● New Reno очень колонирует чужаков времен расцвета синтерстава: модные кафе, многочисленные казино, модные наркотики на каждом углу. Есть даже свои порнокудлы.



CHEATS

Grand Touring



Введите в качестве своего имени: **CIMMERKARS** — все машины; **MOREWELLY** — ускоренная машина; **BONUSMOTA** — дополнительная машина; **SACRUP** — вы сможете ездить быстро и легко догнать другие машины; **ELITECLASS** — неизвестно. Не забудьте нажать «Ввод» после введения имени.

Кинотеатр и Магазины



Для врубания режисера читов надо проверить следующую комбинацию: оповес оном ивентари (Globe Horse), тыкнуть поочередно в следующие предметы (в квадратах будет появляться красный треугольник, обозначающий выбранность):

- Ряд 1, предмет 3 (Wooden Boards)
- Ряд 2, предмет 2 (Iron Bars)
- Ряд 2, предмет 4 (Wine Casks)
- Ряд 3, предмет 1 (Bread)
- Ряд 3, предмет 5 (Cooked Meat)
- Ряд 4, предмет 1 (Animal Hide)
- Ряд 4, предмет 5 (Plate Mail)
- Ряд 5, предмет 1 (Hand Axes)
- Ряд 5, предмет 2 (Swords)
- Ряд 5, предмет 3 (Lances)
- Ряд 5, предмет 4 (Picks)
- Ряд 5, предмет 5 (Long Bows)

После чего можно тыкнуть в Crossbows (Ряд 6, предмет 1), дабы увеличить запасы всех материалов на 10, или в Horses (ряд 6, предмет 2) для завершения текущей миссии.

CHEATS

Redding



Для начала нажимите Shift + Ctrl + C в главном меню, чтобы добраться до экранов чипов. Затем набирайте одно из следующего:

- GLOBAL** — можно выбирать любую трассу;
- DEV 5** — можно выбирать любую машину;
- RACE CORPS** — в режиме чемпионата можно выбрать любой сезон.

В Home



В консьерже миссий нажимите Ctrl-F1. Теперь можно вводить коды. Соблюдать регистр букв! Если код введен правильно, услышите звуковой сигнал типа «епоп».

Redtop Trod — все миссии доступны в меню;

Half Libel — включает Teleport Key; **Had A Nudn On** — включает Invincibility key;

Brass Cue — включает Ammunition Key; **Mother Mourn Us** — заманят гору в миссии 1-5 на гору Маунтин с вырезанными в скале лицами;

Chasta Cud — проскрот всех видеоклипов;

Rotted Drop — включает режим уничтожения врагов;

Horny Elk Beer — все чипы на радаре; **O'Sarge** — в тренировочных миссиях у скранка появляется мразидский агент;

Swiss Throat — цитадель превращается в HD 7-го уровня;

A Nere Part — юмористический программный; **A Scramble On** — позволяет давать скремшоты комбинации;

Shift+Ctrl-правая кнопка мыши; **Range Goes Gory** — все уровни в ниго чего еще;

Dunk It Here — загадочная запертость;

Oh No! Less Japan — включает Ton-Strike Key; Для использования в игре нажимите Ctrl-X.

MISSION IMPOSSIBLE

что машина предназначена для одного местного мафиозо. Словите, что вы посылаете этим самым боссом, и он откладывает все на пару тысяч (не жадничайте: деньги все же вернем!), а еще предложит пару раз прокатиться на машинку, но тоже, конечно, не «за так». Платите смело: деньги идут на дело.

Отныне ваш железный конь будет быстрее ездить и лопать меньше энергетических зарядов. Под конец парня пообещает каждую неделю на халву заправлять машину, но он наглейшим образом врет, так что в живых его оставлять не обзаводитесь. Ну а деньги можно просто выкаstrar (жертва старенькая и потных рук в кармане не замечает) или, если с напыском steal совсем не порядок, а деньги ну очень нужны, стоит просто сыграть с трусов (во она, «игра за хорошего героя»), а после этого не торопясь, с чувством выполненного долга катить по своим делам на свежестремонтанной машинке. Кстати, эти автовожы всем в городе давно надежды, потому что их убийство кармита только прибавляет.

Второе благое дело — освободить Карлиформо от наркотиков. Это дело вполне вам по силам. У Бишпа (главы одной из преступной семьи, живущего на втором этаже первого казино, из тех, что попадают вам на пути) возьмите задание отнести портфель с неизвестным содержимым в «одно место». В портфеле кончико наркотиков, а это место — баба по их производству (неподалеку от Нью Рено помитас локации Stables). Конечно, можно просто отнести дипломат и сдать кому надо, но быть наркокурьером не самое достойное занятие, а вот разгромив всю бабу (в подвальной лаборатории есть мальчишка, который придумывает новые наркотики, поболтайте с ним: очень познавательно) и выпустив рабов, выполняющих роль подопытных кроликов, вы совершите очень даже благородное дело. Так что дерзайте.

В западном районе купите у торговца оружием некую компьютерную деталь (Voice Chip), которая понадобится вам позднее. Чувствы он ее предложит, надо потрошить «чего-нибудь особенного». В принципе, за детальной можно вернуться и позднее, но вряд ли среди вас есть много любителей долго и без повода шастать по карте. На полпути от Нью Рено к Den'p расположился небольшой шахтерский город Redding, куда наркобароны из Нью Рено активно сбывают свою продукцию. Город в принципе совершенно

не нужен для прохождения, но там тем не менее есть один довольно сложный квест, за выполнение которого лучше не браться, пока вы не накакались в своих силах и до упора затарены стипендиальными, оружейными и патронными, то добро пожаловать в Redding.

Redding

Итак, Redding, как уже было сказано, — город шахтеров. Отсюда везут золото, сюда — наркотики, и самое странное, что все в городе должно тактиком положением вещей. Но есть одна проблема: в городе сломался экскаватор, а без него добыча золота не может продолжаться. Для его починки необходим некий экскаваторный чип, который находится на 3-м подземном уровне заброшенной шахты (выход на 1-й уровень, подвальный в городе находится несколько, а также есть лифт, ведущий сразу в самый низ, но на нем лучше не кататься — убьют-так, но сразу туда соваться не советуем: 2-й и 3-й уровни заселены опаснейшими тварями Alien'ми. Эти быстропередвигающиеся монстры по характеристикам лишь немного слабее DeathClaw'ов и способны завалить неопытного героя (6-10-го уровня развития) в мгновение ока. Рекомендуются выманывать их по одному, обходить саади и бить прищепными выстрелами в затылок (в упор!), иначе расправиться с отдельными особями довольно трудно, а с толпой — вообще не реально. На последнем, 3-м уровне кроме стандартных Alien'ов есть еще «мамаши» с выводящим жил. За их полное уничтожение даются дополнительные очки. Ну а целых 2 экскаваторных чипа лежат на 3-м уровне, так что хватайте и быстро тащите казачику. В процессе прохождения квеста (истребление Алиенов плюс «мама» с айдами, плюс выполнение задания) можно легко набрать 2-3 уровня развития. Думаете, класно? А вы попробуйте сами пройти, и поймете, что все очки честно отработаны потом и кровью героев. Кстати, на этом квесте можно подзаработать. Чело-лек в казино продает вам права на заброшенную шахту за 1000 монет, а после того,



Тысяча и один hint

- Квесты New Reno:
- Recover your stolen car.
 - Find out who was responsible for Richard Wright's overdose.
 - Suspect: Jagged Jimmy J.
 - Suspect: Jules.
 - Suspect: Lil' Jesus Martino.
 - Suspect: Renesco.
 - Find a way into the Sierra Army Base.
 - Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... exit of him.
 - Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of \$1000.
 - Help guard a secret transaction taking place in the desert.
 - Find some endorphin blockers to make a cure for Jet.
 - Bust up Wright's still beneath the train station.
 - Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder.
 - Murder Carlson in NCR.
 - Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty.
 - Deliver a Laser pistol to Eldridge.
 - Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables.
 - Collect tribute from the Corsican Brothers.
 - Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Martino.



как вы очистите ее от «посторонних», выкупит права за 2500.

Когда вы станете Рейнджером (получить звезду рейнджера можно в NCR), шериф предложит вам должность помощника, но задания будет давать явно



На полпути от Нью Рено к

Den'p расположился небольшой шахтерский город Redding, куда наркобароны из Нью Рено активно сбывают свою продукцию. Город в принципе совершенно

MISSION IMPOSSIBLE

не героическая. Первой просьбой будет выгнать вдову, не заплатившую квартплату, из ее занюханной хибарки. Все бесцеремонные люди могут, конечно, выгнать старушку, но если вы за нее заплатите (~150 монет), то получите 1500 очков опыта.



● *Итак, Redding, как уже было сказано — город шахтеров. Отсюда берут золото, серебро — наркотики, и сонно считают, что все в городе делается таким положением вещей.*

Второе задание — остановить пьяную драку в баре. Если вы поубиваете всех, никто вам и слова не скажет, но лучше все же не доводить до летальных исходов, а просто пригрозить им, этого должно хватить (тоже 1500 очков опыта).

Дальше вам надо будет найти человека, порезавшего местную «ночную бабочку». Это сделал шахтер, находившийся в «Morning Star», за то, что она плохо отзывалась о его матери. Отведите его в тюрьму, и получите еще 1500 очков. После этого вы можете взять шерифа в напарники (у него болит нога, и если вы ее залечите, он пойдет за вами хоть на край света).

Если вы уходите из Реддинга живым, да еще и с напарником — можете считать себя настоящим героем! Теперь вам по плечу выполнение самых сложных заданий — финал игры уже не столь далек. Ваш путь лежит в NCR.

New California Republic

NCR — один из самых развитых в военном плане городов в постапокалиптической Калифорнии, главный конкурент Vault City. Он расположен в юго-восточном углу карты и вырос на месте поселения Shady Sand's. (Что насторожились, Fallout'еры? Знакомое название?).

На территории города нельзя носить в руках оружие и рекомендуется не вступать ни в какие конфликты с жителями: на каждом углу стоит гвардейцы с продвинутыми помповыми ружьями, которые, если выдрот что, быстро и эффективно закончат все ваши доморощенные разборки вместе с вашей ничтожной жизнью. Однако и тут можно неплохо подзаработать, и приобрести опыт. За квестами надо обращаться первым делом к президенту Танди или, если вы хотите побыть караванщиком, быть в городе в строго определенный день — 11 числа каждого месяца. Но это скорее уже не квест, а способ заработка.



Перед тем, как войти в город, поговорите с человеком на свалке старых машин: он расскажет вам все интересное, что происходит в городе, и может за небольшую сумму немного проапгрейдить автомобиль. Также очень полезно обокрасть охранников торгова оружием: у них в карманах лежат очень приличные пулеметы, равносильные «в упор» практически любого врага-человека. Для того чтобы попасть в закрытые части города, украдите у советника президента паспорт и покажите его стражникам, тогда некоторые ворота будут для вас открыты.

Президент Танди попросит вас за крупную сумму (несколько тысяч) вернуть некие компьютерные детали из Vault 15. Они лежат на 3-м этаже станции, и их можно выкрасть практически тайком, не расстреливая все убежище. За возвращение вы получите упомянутые уже деньги и несколько тысяч очков опыта.

Когда будете говорить с президентом Танди, не начинайте расспрашивать ее о месторасположении Vault'ов, о разбойниках и так далее. Увы, при попытке задать любой лишний вопрос игра напрочь зависает. Возможно, позднее этот баг будет исправлен, но пока он способен здорово испортить вам настроение.



CHEATS

GAME LIFE



Запустите игру из командной строки, с опциями: `HL.EXE -dev -toconsole`. В появившейся консоли наберите `swamp c100`, чтобы начать игру с самого начала (со вступлением), или `swamp c100`, чтобы начать без вступлений. Так запускается режим читов. После этого загрузите свою игру, режим читов останется. Альтернативный метод: запустите игру строкой `HL.EXE -toconsole`, затем в консоли наберите `esv_cheats 1`, после чего укажите любую карту (для начала игры — `swamp c100`). Теперь работают такие коды: `god` — режим «бога»; `fly` — свободный полет; `noclip` — проходы сквозь стены; `notarget` — нестрелен — нет; `IMPULSE 101` — все оружие. А также добрый код `+/give`, который действует следующим образом: в консоли набираете `+/give <предмет>`, например `+/give weapon_egon`. Возьмем следующие предметы:

item antitank
item antidote
item battery
item healthkit
item longjump
item security
item sodacan
item suit
amunicitions:
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_Agrenades
ammo_buckshot
ammo_crowsbar
ammo_egonclip
ammo_glockclip
ammo_glockclip
ammo_mpcip
ammo_mprgrenades
ammo_rpgclip
оружие:
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crowsbar
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Fast Drive 6



Набирать в меню опций: **cup of choice** — все кубовые трассы доступны; **Kat takes me back** — ровня едун по трассам в обратном направлении; **I have the key** — все машины и трассы.

Следующие коды можно использовать только тогда, когда вам удалось хоть раз попасть в таблицу рекордов (не забудите ее включить в опции опций): **knacked** — трассы в обратном направлении; **whoosh** — гудок заменяется нитроускорителем; **puccino** — маленькие машинки; **sauzage** — дополнительные машинки. Примечание: сохраняйте игру после введения кодов, иначе придется все повторять каждый раз. И не пользуйтесь нитроускорителем на первой передаче, перевернетесь.

SHOGU: war of the samurai



Установка камеры: **нажать t, затем набрать парасета, «ввод»**. Космическое освещение: **t, mp1health, «ввод»**.

Полные оружие и броня: **t, mp1ka, «ввод»**.

Показать местонахождение: **t, mp10, «ввод»**.

Полная броня: **t, mp1armor, «ввод»**.

Режим «Богат»: **t, mp1gold, «ввод»**.

Переиздавать (полная): **t, mp1reale, «ввод»**.

Возможность видеть сквозь стены: **t, mp1cl, «ввод»**.

MISSION IMPOSSIBLE

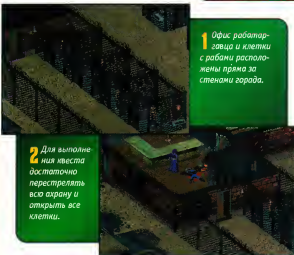
Также в городе вы можете вступить в Рейнджеры (полуподпольная организация, борющаяся с преступностью, так что герои с отрицательной кармой, а уж тем паче с татуировкой «рабочеголов», туда не светит — мало того, так не пускят, так еще и из огнемата влестить могут). Какие это дает преимущества не очень понятно, к тому же в некоторых локациях рабство признано вполне законным. Для вступления необходимо выполнить испытание: освободить рабов от местного работорговца.

Офис работорговца и клетки с рабами расположены прямо за стенами города, и для выполнения квеста достаточно перестрелять всю охрану и открыть все клетки

● Быть караванщиком в **Fastest 2** — крайне выгодное дело. За одну ходку можно заработать очень много очков и набрать неплохого оружия. Устроиться караванщиком можно, например, в NCR.

1 Офис работорговца и клетки с рабами расположены прямо за стенами города.

2 Для выполнения квеста достаточно перестрелять всю охрану и открыть все клетки.



(все замки в тюрьме электронные, для открытия используйте «Repair» на пультах управления). После выполнения задания вам дадут Звезду Рейнджера, немного очков опыта и довольно много очков к репутации, а также вы сможете взять в столе карту тайных явок агентов на территории Калифорнии.

С другой стороны, если рабство вам не претит, вы можете продать работорговцу Wotis'у ту самую карту тайных явок Рейнджера за весьма ощутимую плату. Просто явиться к Рейнджерам в доверие и тащите ее из стола.

Некто Westin попросит вас отвести голодник Lynette в Vault City. С этим проблем возникнуть не должно, и получить опыт и деньги не составит особого труда, самое трудное собственно попасть к Westin'у: его резиденция отгорожена энергетическими воротами, а стражники не захотят вас пропустить даже при предъявлении президентского паспорта. Сходите в местный полицейский участок и поговорите с шерифом о работе. Теперь идите к энергетическим воротам и скажите стражнику, что Westin'у необходимы ваши услуги, — ворота откроются. Теперь смело берите задание и идите в Vault City. В основном квест прямоллинейная донельзя: отнесли, сдали, получили заработанное. В процессе выполнения первого квеста вы попадете в Vault 15, население которого тоже не может отпустить заезженного героя без партийного задания в кармане.

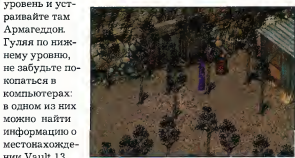
Vault 15

Придя в Vault 15, вы не увидите сразу привычного лифта. Первым делом вашему представителю не менее привычные, но намного менее желанные жители какого-то мелкого поселения, так что сначала придется решить некоторые их маленькие проблемы, а уж потом приминяться за расположенный рядом Vault.

Для начала поговорите со стоящей около одной из палаток женщиной. Она расскажет, что ее дочка Chrissy ушла в лес и не вернулась, поэтому она очень беспокоится. Перебейте на соседней экипировке — дочка в домике, а не в лесу.

Поговорите с одним из Рейдеров и убедите отдать девочку (если из-за параметров персонажа это не выходит, просто и банально убейте обоих) и отведите жертву обратно в деревню. В благодарность глава поселения даст вам красную магнитную карточку, открывающую лифт в Vault 15.

Vault занят бандитами, поэтому, когда вы спуститесь на лифте, путь вам преградит охрана. Можно попытаться навешать ей лапши на уши, можно запугать, а можно и попросту перебить (между прочим, первые 2 варианта намного интереснее). Два нижних этажа заполнены Рейдерами намного гуще, но если вы пришли только за чипом для NCR, то можно просто прокрасться по 3-му этажу до хранилища и тихонько выхватить микроксер, ничего не потревожив. Однако убийство главы Рейдеров Darigona (он стоит на последнем этаже) — это тоже квест, за который дадут несколько тысяч очков и благодарность всей приваутовской деревни, так что, если у вас есть приличное оружие, смело идите на 3-й уровень и устранивайте там Армагедон.



Гуляя по нижнему уровню, не забудьте поковыряться в компьютерных терминалах: в одном из них можно найти информацию о местонахождении Vault 13. Если поковыряться в главном компьютере, можете найти очень интересную информацию о шпионе из NCR. Отнесите его секретарю президента Тэнди и получите 4000 очков и 4000 монет. Неплохая прибавка к пенсии.

Благопарные жители деревни, ошеломленные вашим подвигами, помогут наладить отношения с NCR и дадут дискету для президента Тэнди. Отнесите дискету, и еще 3000 очков в кармане.

Если вы все правильно делали и нашли в своем компьютере нужную информацию, то у вас на карте появится Vault 13. Куда вам и следует направиться.

Vault 13

Увидев в дверях базы DeathClaw'а, не спешите хвататься за огнемат. Наверное, встреча с этими DeathClaw'ами — самый шокирующий момент для фанатов первой части игры. Дело в том, что проживающие в Vault 13 зверюги РАЗУМНЫ и совершенно не злобны, и даже больше — они вселенски приветствуют ваш приход. В хранилище на 3-

ТЫСЯЧА И ОДИН НИТ

- Космос New California Republic
- Retrieve Parts/Gain Access to Vault 15.
- Take care of Officer Jack's for Mira.
- Complete brahmin drive.
- Retrieve papers from Dr Henry.
- Test mutant serum on a super-mutant. Try Broken Hills.
- Eliminate Mr. Bishop.
- Deliver Westin's holiday to Lynette in Vault City.
- Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver.
- Free the slaves in the slave pen, for the Rangers.
- Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco.
- Kill Hubologist in NCR for Merk.
- Stop brahmin raids.



м уровни вы можете найти (внимание!!!) G.E.C.K. (привчём вам никто и не собирается мешать звать его: DeathClaw'am он без надобности), а также полно разных полезных вещей: оружие, патроны, книжечки, Combat Armor и чип для навигационного компьютера, который понадобится вам позднее. Вообще, это немного похоже на рай: все есть и все это никому не нужно.

Один из DeathClaw'ов, Goris (его очень легко отличить от остальных собратьев: он ходит в коричневом плаще), может присоединиться к вашей партии. Несмотря на то, что он дерётся только когтями, его смело можно брать в команду: против людей и диких животных он незаменим, а остальных вы можете нейтрализовать сами.



В Vault 13 вышел из строя главный компьютер. Для покупки необходимо найти деталь, отвечающую за его «озвучку», — Voice Chip. Деталька есть у торговца оружием в восточной части New Reno (чтобы ее купить, надо попросить «чего-нибудь особенного»). Принесите ее в V13, «используйте» на компьютер и получите 5000 очков и безмерную благодарность DeathClaw'ов.

После этого вы, конечно же, потащите G.E.C.K. в родную деревню, но, придя, вы обнаружите, что мост срублен, а в живых остался только

● DeathClaw Goris может присоединиться к вашей партии даже после того, как вы достигли максимального значения потемнения (Charisma, разделенная на 2 и округленная в большую сторону).

недобитый папан. Побойтайте с ним (это будет его последний разговор), и он расскажет, что в деревню приехали люди на вытоптаных, полновыселенных перебежках, половину забрали с собой и улетели на юго-запад, на свою военную базу (на карте появится новая локация, Navagro). «Спаси их... Спаси!», — прохрипит он и отдаст концы. А у вас прибавилось работы: надо топтать в Navagro. В Navagro вас встретит одинокий священник в лиловом сарафане (это, конечно, бутфайера, но вы-то пока этого не знаете). Он скажет, что не знает, о какой военной базе идет речь, но может предположить, что это некая база к юго-западу от Сан-Франциско. Идите по указанному направлению, пока не найдете Military Base.

Military Base

Ваш дед не сумел добить главного оплот мутантов до конца, хотя потрещал его он изрядно. Об этом сразу говорит заваленный камнями вход и потрепанная сторожевая будка. Будка-то вам не важна, а вот вход придется раскупоривать.

Перед завалом стоит железнодорожный вагончик, который когда-то вывозил из шахты добычу. Рядом валяется железный ломик — поднимите его и прикрутите к тележке. После этого достаньте из кармана динамит (если с собой нет, то можно взять в небольшой хибарке немного севернее входа, правда, дверь в ней заперта на ключ) и навесите на торчащий из телиги шест. Подтолкните тележку (Бах!!!) — и проход свободен.

Внутри база изменилась не сильно: после взрыва осыпались стены и завалены некоторые коридоры, но в ней по-прежнему 4 подземных уровня и в ней все так же полно мутантов. На каждом из уровней обитает мертвых солдат в броне Enclav'a — на каждом из уровней вы найдете по голодуску, информация с которых поможет вам понять, что же тут произошло.



На первом уровне для выделения энергии отремонтируйте генератор: без этого не заработает лифт.

На втором уровне найдите в одном из шкафов Power

Armor (чуть ли не самый лучший вид брони в игре).

На 3-м этаже возьмите медицинскую компьютерную плату, с ее помощью вы сможете поднять основные характеристики в BrotherHood of Steel. Спустившись на последний, четвертый, этаж вы увидите супермутанта, вокруг которого разлиты токсические отходы. Это — глава мутантов, способный в бою каждый ход вызывать из этих самых отходов практически неограниченное количество различных «животных» — DeathClaw'ов, Alien'ов, Циклопов и прочих. Поэтому его необходимо убить прицельным выстрелом в первый же ваш ход, иначе бой здорово осложнится. В здании на том месте, где стоял супермутант, возьмите Gauss Pistol — облученный вариант Gauss Rifle, ценный в основном тем, что редко встречается.

После этого ваш путь лежит в San Francisco.

San Francisco

Огромный город на южном побережье и фактически завершающая локация на карте. Он полностью заселен китайцами, высадившимися здесь около 30 лет назад и

возродившим SF из пепла.

Главная задача здесь — отремонтировать танкер, стоящий на пристани (тот самый, на котором они все сюда приплыли), и отправиться на финальную бойню с Enclav'ом, попутно как следует вооружившись и набравшись опыта. Главное действо будет происходить на пристани, и танкере. Пункт первый: поговорите с капитаном, и он расскажет, что для запуска судна необходимо починить систему навигации и заправить ее горючим. Этим вам и придется заняться. Перед выполнением различных квестов рекомендуем украть у парня, стоящего около лестницы, ведущей в кабину капитана, Gauss Rifle — один из самых классных оружий в игре. Оно наносит больше повреждения, хотя, как ни странно, и относится к классу

CHEATS

Recoil



Во время игры нажмите Ctrl+X и введите, соблюдая регистр: Cavity — неуязвимость; Hemm! — все оружие; Medic — полная сила цитов.

For Wile's Sake



CREDITS — титры а-ля Star Wars; LEIAWROUT — включает Force Feedback на соответствующий двойник; GUNDAK — управление отдачи на Force Feedback; CHICKEN — играть как AT-ST; DIRECTOR — поспереть все видеоролики; MAESTRO — прослушать все музыкальные темы; JAMDOOLY — неограниченное количество жизни; TOUGHGUY — все возможные добавки (упрощенный лазер, мощные щиты и т.д.); USED4FORCE — местный код.

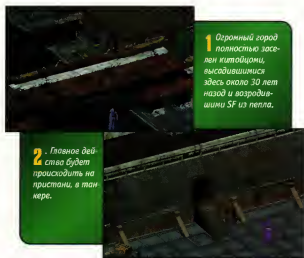
Total Protection



В меню выбора персонажа, когда вы уже готовы к началу игры, жмите Ctrl и нажмите на IEAFI. Вы скажете с секретом? Мало отгадки, где можно выбрать место начала игры, предметы в инвентаре, добавить денег и славы, и много чего еще.



MISSION IMPOSSIBLE



Small Guns. Беа нег борется с более сильными противниками не рекомендуется — пустил на фарш. Так как в магазинах с патронами к Gauss Gun'u напихана, их следует наворовать у личной охраны Императора (по 100 патронов у каждого — с лихвой хватит до конца игры). После этого можно переходить к квестам.

В спортивном клубе стоит инженер — гурт местной школы рукопашного боя. Если поинтересоваться, он может научить вас своему искусству. После этого вы можете пронести серию схваток с местными карегетамми и получить немалого опыта.

Танкеру нужно топливо. Пройдите в резиденцию Императора и хакните компьютерную сеть. Если все пройдет удачно, вы сможете заправить баки и получите 5 000 очков. Если же будете просить топлива у местной администрации, то вам просто вежливо откажут, что его нет на складе. Хакнуть компьютерную сеть вам может помочь живущий в танкере Badger, но сначала он попросит найти его девушку, потерявшуюся в нижних трюмах. Спуститесь в люк позади него,

попадете в нижний трюм, населенный Alien'ами, Циклопами и «экзопланцами». Девушку уже зовали в северо-восточном углу и, чтобы спасти ее, необходимо потопираться и отвлечь на себя внимание врагов. Если не успеете ее спасти (а девушка довольно хлипкая и умрет после 2-3 ударов), Badger не станет вам помогать взламывать сеть.

В Сан-Франциско расположен единственный работающий офис Brotherhood of Steel (другие 2, в Klamath'e и NCR, бугафорские). Для того чтобы попасть внутрь, вы должны принести чертежи вертолета Enclave'a из Navago, но прежде чем туда идти, рекомендуется (если вы еще там не были) сходить в Military Base и затариться Power Armor'ом — вам скорее всего не придется

вступать в схватку, но мало ли... Когда принесете чертежи, получите 20 000 очков и доступ к складу Brotherhood, где можно взять Pulse Rifle (если у вас хорошо развит скилл энергетического оружия, то это — лучшая пушка в игре), еще один Power Armor (не возмущайтесь, в Navago вы уже найдете Enclave Advanced Power Armor — самую лучшую броню в игре, добавляющую к тому же Силу +3). Также там стоит медицинский компьютер, используя который специалистизируются пласты (находятся в Military Base, в Vault City и Navago), сможете поднять свои основные характеристики.

Императору тоже нужны чертежи вертолета из Navago, потому сразу после того (но не до!!!), как дадите скопировать их Brotherhood of Steel, несите их в императорский дворец: есть несколько тысяч очков и доступ к главному компьютеру San Francisco вам обеспечен.

Для восстановления навигационной системы корабля надо сначала пройти в навигационную комнату (единственный путь к ней лежит через нижние трюмы) и использовать на компьютере NavComp Chip (есть в Vault 13). Для того чтобы пройти в кабину, вам понадобится специальный, похожий на брелок, электронный ключ (достать его можно в том же Navago): никакие электронные отмычки (уныл) не помогут.

Теперь, собственно, о пресловутом Navago.

Navago

Приди в Navago и завязав разговор с привратником в лиловом, вы уже не позволите во второй раз напешать вам лаши на уши, а наоборот, наведаете ему, сказав, что пришли завербовать в Enclave (этот вариант в диалоге появится, только если вы получили соответствующее задание в Brotherhood of Steel). Он поверит и даст вам пароль.

Оставьте всех спутников «поджидать»

вас» и идите на север, на проходную авиабазы Navago. Скажите охраннику пароль и спокойно и тихо начинайте обшаривать все уголки базы: тут есть немало приятного.

База дружатная, над землей 2 ангара и несколько зданий, под землей тоже несколько раздельных корпусов (арсенал, командирская комната, компьютер и медлаборатория и прочее). С техниками можно поговорить, а вот к охране лучше не соваться: мало ли...

В одной из комнат подземного этажа поговорите с доктором и возьмите в столе карточку-пропуск. Доктор начнет бубнить — убейте его (1000 очков), причем тревога не поднимается: видимо, там всем наплевать на докторов. Идите к комнате с закрытым Death Claw. Если вы скажете охраннику, что пришли убить монстра, он вас пропустит. Deathclaw'a можно взять к себе в команду или выпустить, открыв картонной дверью в неохраемый коридор, выходящий на поверхность (получите очки). Командиру авиабазы (сидит в отдельной комнате в восточном углу подземелья) скажите, что посланы проверить охрану танкера, и он разрешит взять в шкафчик за ним карточку. Вещь это очень нужная, без нее игру не пройти. В складском помещении возьмите Enclave Armor и оружие — пригодится. В одной из комнат вы увидите механическую собаку. Если ее почитать (необходим моторчик, сбегаете к алтарю и поговорите с одним из техников — он даст все, что нужно), она пойдет с вами. Собачка крутая, берите пока лают. Вылезайте наверх и идите в правый ангар.

Попробуйте у техника чертежи винтоплана (он наверняка — отдаст!) и уходите с базы. Авиабаза можно взять и штурмом, отправив всю охрану и лазерные турели к пропалам. Делать это можно только герою не менее 32-35 уровня развития с кучей асепт point'ов и хорошим оружием (надо прикупить в San Francisco Gauss Rifle и Vindicator Minigun), причем делать это лучше в такой последовательности: убиваем монаха в лиловом и лезем на подземный уровень через люк у него в сарае. Выносим всех (там относительно поверхности не так много народу), одеваем ватный в шкафчик Enclave Armor (а свой передаем напарнику, так же как и хорошее оружие), подбираем Deathclaw'a и всей толпой лопамся наверх. Отвлекаем на себя внимание охраны (она вся сбегаете к квесту), отстреливаем и потопу убив пару человек, опять лезем в подземный уровень. Деламся и идем штурмовать бау уже с другой стороны. Потом опять отступаем и т. д. Это будет очень долгий бой, но его можно пройти, не потеряв ни одного напарника и заработав тучу очков и оружия, но учтите, если вы вступали в перестрелку в Navago, то в Enclave'e на вас ополчатся вся охрана (а их там ангар и маленькая тележка), так что решать проблему силой крайне нежелательно.

Покончив Navago, можно смело ехать обратно в Сан-Франциско и заканчивать квесты. После ремонта и заправки корабля (состояние всех систем можно проверить в капитан-

ТЫСЯЧА И ОДИН НИТ

Квесты New California Republic:

- The tanker needs fuel.
- The navigation computer needs the NavComp part to work.
- You need to use a FOB to access the navigation computer.
- Kill the Shi Emperor.
- The Hubologists need plans for a vertibird from Navago.
- Steal the vertibird plans from the Shi.
- The Hubologists need fuel for their spaceships.
- Kill Badger so the tanker vagrants will embrace the Hub.
- Kill the AHS-9.
- The Shi need plans for a vertibird from Navago.
- Steal the vertibird plans from the Hubologists.
- Find Badger's girlfriend in the hole below the ship.
- The Dragon wants you to take out Lo Pan - hand to hand.
- Lo Pan wants you to take out the Dragon - hand to hand, if possible.
- Get Crip's spleen.
- Get some hardened power armor from Crockett.
- Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel.



MISSION IMPOSSIBLE

ской рубке) вы спокойно можете отправляться в Enclave для истребления Главного Врага. Но учтите, что обратного пути уже не будет, потому что тщательно проверьте готовность: по сравнению с тем, что вас там ждет, даже Navajo покажется детской площадкой для игр. Об амуниции можно не беспокоиться: в Enclave'е вы найдете огромное количество патронов как к Gauss Gun'у, так и к энергетическому оружию. Также вам может пригодиться динамит. Когда завершите подготовку, пройдите на капитанский мостик, войдите в навигационный компьютер и жмите: «Go!». После просмотра мультика начнется завершающая стадия игры — Enclave.

Enclave

В Enclave ведем себя тихо, мирно, ни на кого не нарываемся, ни с кем не заговариваем. Найдя лестницу, тихонько спускаетесь вниз. На втором этаже за энергетическими полями закрыты ваши соплеменники. Подойдите и поговорите со старейшиной. Она расскажет, как они сюда попали и (главное!) как их отсюда освободить. Для этого, по ее словам, необходимо взорвать генератор, тогда защитные поля спадут, и они смогут выбраться. Спуститесь еще ниже, и попадете в сложный лабиринт. Зал разделен на 9 частей, соединенных между собой дверями. В каждой комнате стоит компьютер, который может открыть или закрыть только определенные двери лабиринта. Вам надо подобрать нужную комбинацию и добраться до противоположной



стороны экраны — там экраны. Все объясняется тем, что раз в несколько секунд поля бьют электричеством, так что если будете долго думать, до выхода можно и не дожить. Справа и слева есть проходы в небольшие комнаты, плотно нахлестанные



зиплавскими гвардейцами. В шкафике в комнате слева вы можете найти G.E.C.K. (на случай, если потеряли первый), а в комнате справа — Enclave Atticus MK2.

Добравшись до выхода, вы попадете на репеллион этаж — 3-й подземный.

Пройдите его (и собственно игру) можно, наверное, десятком разных способов, и каждый может найти вариант, который ему по душе, я же опишу наиболее простой.

В комнате справа, неподалеку от винчутинского вида бомбы (облепленный проводами шар), стоит доктор. Поговорите с ним и убедите пойти против Зиклава. Он выпустит в воздух токсыны, которые убьют половину населения базы (разнообразные уче-

ные и прочие), но не тронут никого из важных для сюжета персон.

В конференц-зале стоит самозваный Президент Америки. Поговорите с ним, и если будете вести себя вежливо и интеллигентно, сможете не только не вызвать подозрений, но и

узнать всю интересную информацию: причины уничтожения жителей Vault 13, откуда появились

разумные DeathClaw'ы, что случилось на Military Base и еще очень, очень много интересного! Беседа с Президентом заставляет понять и переосмыслить половину сюжета игры. Но от Президента вам нужна совсем не информация: у него есть президентский ключ, с помощью которого вы можете, например, управлять охраняемыми системами Enclave'а. Тихонько украдите этот ключ или испугайте Президента так, чтобы он сам его отдал. Но учтите, если в результате ваших действий он поднимет тревогу, то на крики сбегается вся охрана, и ваша жизнь не станет стоить ни гроша.

Теперь вы должны выключить главный компьютер, управляющий реактором, расположенный этажом ниже. Первым делом ваш взгляд падает на изолированную двойными стенками комнату, напичканную аппаратурой. Все почему-то сразу покупаются и начинают искать способ проникнуть туда (дескать, искомый компьютер где-то там). Так вот, эта комната бутафорская! Главный компью-



тер — это просто большая коричневая коробка, стоящая рядом с этой закрытой комнатой, просто намеренно не может поверить, что Истина Где-то Рядом. Есть несколько способов отключить этот самый комп.

Первый: просто обложит сервер динамитом. Способ громкий, но верный. Управление реактором будет нарушено, и он выключится. Второй способ: пригрозить председателю комитета по Атомной Энергии физической расправой, и он сам отключит реактор. Каким бы методом вы ни добились своего, после отключения реактора вы должны бежать вверх (открывается лестница, бывшая раньше недоступной). Вам надо добраться до комнаты с большим квадратным логотипом Зиклава на полу. Путь вам преградят 4 охранника,

убивать которых лучше, стоя в дверях так, чтобы они могли подойти к вам только по одному. Когда вы разберетесь с ними, не спешите выбегать на «арену», там вас ждет Глава Американской Секретной Службы с BossEndGun в руках.

Убить его «вручную» необычайно трудно: мало того, что у него очень хорошее оружие и



● В комнате с большим квадратным логотипом Зиклава на полу вас поджидает самый сильный враг — Frank Horrigan, которого вы уже встречали в пустыне. Круто, но он еще не знает с кем встретится!

броня, так он еще дико живучий (999 хит-пойнтов — это вам не пушка!), резавый (не меньше 15 килов-пойнтов) и меткий. Так что вам задача не убить его, а выскрипав вокруг и пытаться попасть точно в глаз (такая задача практически не выполнима), а всеми правилами и неправдами добраться до компьютера и с помощью президентской карточки включить режим Counter Insurgency. Стоящие по периметру пушки вдруг оживут и... начнут дружно поливать Босса! Вам остается только бегать по кругу и наблюдать за тем, как самый страшный монстр в игре превращается в ежика, утыканного свинцовыми иголками. Скоро он перестанет трепыхаться и его красиво...

Нет, не буду это описывать: все-таки вы тоже должны получить удовольствие.

Фактически на этой игра кончается, вы облетаете вздымаемые, отдышавшись на спинку стула, смотрите финальный ролик, вроде бы все... и идрут...

Что это??? На экране снова появляется ваш герой и заманчивая надпись

ПРОДОЛЖИМ?..

● В New Reno находим пьяного священника (отец Лейли) и после разговора с ним получаем Hintbook Fallout2. После прочтения герой получает 10 000 очков и все skills! Подсказывают до 300.



ВСЕМА ЛИРИЧЕСКОЕ
ВСТУПЛЕНИЕ

Не знаю, кто как, а я все сознательное свое детство (мама утверждает, что и несознательное тоже) собирался стать военным детчиком. Это было моим наваждением — небо, облака, звезды и земля из квадратиков далеко внизу. Даже воспетого первого космонавта я всегда воспринимал больше как летчика-испытателя. Поздняя штука жизни внесла досадную коррективу — нагнали меня очками, и с мечтами надобно было покончить. Нет, я реально смотрел на вещи, «не смог», так не смог». Закончил школу, поучился в двух институтах, разучивался в стоматологии и геодезии, выучил английский язык и освоил процесс описания, но вот душа моя, титательно потребная под пластилами быта, так и пожелала остаться душой романтика. А что имя, романтика, в этой жизни надо? Правильно: либо летать, либо плавать, либо ерзаться. И желательно оптом. И присылать перчиком, и поуче...

Хотелось большего. Очень хотелось. И тогда, году так в восемьдесят восьмом, и озадачил своего друга собрать мне КОМПЬЮТЕР.

И друг не подвел (всех благ тебе, Толик!). Поковырявшись в специальной, самиздатовской литературе, буквально за неделю он сплавил (9) мне компа (так это тогда называлось). Величалась эта неуловкая коробочка как размером с пухлую книжку — ZX Spectrum.

Коробочка китрым образом нодичалась к телевизору, затем из магнитофона долго требовалось загрузить программу. Дело обычно происходило с перемещением успехом, и часто приходилось «несело журить» неразумную технику, выдававшую на экран хоть и четкую, но весьма статичную картинку.

Нет, конечно, детали к Spectrum приобретались под благим предлогом — работать, работать и работать. Потом выяснилось, что для того чтобы работать, необходимо подробно изучить целый язык программирования — Бейсик. Я пытался! Чесноно! Я даже научился рисовать на экране телевизора лопатные и злились и зазубрил магическую форму любого программиста — «саме-намс-коде», но на этом все мои усилия бла-

гополучно и починил. Да и какая могла быть работа! Ради Бога, нормальный (ну, я так иногда думаю) молодой человек, игравший до этого только в «дурака» на целбаны, да в «Чапаса» на картонных шашечных досках (не поймите меня превратно, я очень люблю покер, но игрой его считать не могу. Покер — это искусство), так вот, этот самый (я) молодой человек открыл для себя новый мир — МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР! Может быть сейчас, когда компьютер превратился в вещь до-



Ю.Трунцков

статочно обыденную, когда сегодня многие рождаются с серебряной клавиатурой в руках, мои тогдашние чувства некоторым и не понятны, но, смею вас заверить, ТОГДА это было абсолютным, просто космическим чудом.

Игры были, конечно, не то, что сейчас, в основном плоские аркады, не блистали красками и звуковыми бомблением, но они (иногда) работали, и в часами просиживал перед телевизором, подвергая нежное здоровье небывалым перегрузкам. Как-то раз дошло до того, что за одну неделю я сломал (действительно сломал) три дюймовки!

А потом, через пару лет, когда Spectrum сломался и лежал, постепенно покрываясь пылью и ожиданием ремонта, моей маме на работу поставили IBM PC AT.

ТОЛЬКО
В ПОЛЕТАХ
ЖИВУТ...

F29 RETALIATOR

Fly to live. Live to fly!

Iron Maiden / Aces High
(песенка про летчиков)

Спектрум так и не починили. Мама моя работала врачом и часто оставалась на ночные дежурства. А так как компьютер-то поставили, а что с ним делать лично не обфасили, то все отделение интеллектуальной хитротерапии линейно кивало в Денкинское что ни попадя, было с отгузмизмом гонимо по экрану Дитера. И вот в мамини ночные дежурства и произошло мое первое знакомство с будущим властелином и инструментом многих и многих, чудом техники и вершиной человеческого гения — двести восемьдесят шестой.

Какой уж тут Спектрум! На письменном столе красовалось серебристо-белое нечто с легкой и удивительно удобной «фирменной» клавиатурой и маняло личиной ной серыми синими прямоугольниками британских могил имени Питера Норта. Через минуту быстрых и точно ориентированных вопросов я выяснил для себя самое главное: то, что меня интересует, запускается путем перемещения курсора на строчку с окончанием «ех» или «от»

После того как вы, наконец, научитесь взлетать, садиться и стрелять в нужном направлении, вам будут предложены четыре самостоятельных сценария. В каждом сценарии — несколько миссий. В брифинге командования вы получите некоторую исходную информацию, благодаря которой в самых исходных чертах будете договариваться, что вам предстоит сделать. Но прелест игра заключается еще и в том, что находить цели вам придется самостоятельно. Когда цель появится в пределах прямой видимости, она особым образом отмечается на особом радаре, в командной строке вашего бортового компьютера появляется соответствующая надпись.

Для каждой миссии вам придется самому (своей, хит-ми...) выбрать необходимое для успешного выполнения оружие. Памятуя, как мне тяжело было играть в первый раз, я предлагаю вам короткий, мною разработанный вариант солоноша. Он неполный, охватывает лишь три сценария. Самый трудоемкий — Европейский — я оставляю вам для собственных усилий. Да и бойтесь Бога, в Реталиаторе больше 90 миссий...

Итак, в любых миссиях, кодовые названия которых я в целях простоты освоения оставил без изменений, вы будете видеть перед собой карту. Она, как и любая другая карта, поделена на условные квадраты. Ваши цели — справа.

Сценарий 1.

Американская пустыня
(American desert)

1. Test range 1 2 истребителя в квадрате 7B
2. Test range 2 Каланна грузовиков в квадратах 6C–6F
3. Test range 3 Поезд в квадратах 1A–7A
4. Test range 4 Ракетная позиция в квадрате 5D
5. Test range 5 Мост в квадрате 8F
6. Test range 6 2 МиГ-29
7. Test range 7 Танки в квадрате 3A
8. Test range 8 Фабрика в квадрате 1C
9. Test range 9 Репуа в квадрате 4C
10. Test range 10 Советская военная база в квадрате 1F

Как вы сами можете убедиться, миссии в американской пустыне являются тестовыми, т. е. обучающими. Не то, что здесь вы будете «одиночки арканом», но, по крайней мере, враги сразу не навалятся. Советую не пренебрегать и несутью.

(«вот этими вот стрелочками») и последующим нажатием большой клавиши с нарисованной на ней кошечкой. Очень быстро я научился играть во все, что скрывалось в директориях «Games» и «Toys», я даже обнаружил в одном из ящиков общего стола олдтаймской аквариумную стопочку огромных пятидюймовых дисков (других тогда и не видели) и вышлепал несколько игр оттуда. Я гонял по экрану кошек в Cats, сбивал комические кораблени в Space Commander, целыми ногами издевался над колодами и юзе с ними, разделял девок в poker и блок-двек и почти освоил шахматы посредством Battle Chess, когда на глаза мне попалась неслеследованная директория, помещенная вне различных обоев, прямо в корнем каталоге. Называлась она — «Retail». Я вошел в этот загадочный «Ретал», нашел заветное «exe» и кликнул.

Хе-хе, знаю, знаю, что вы сейчас подумали. Ведь сейчас, по идее, должно быть написано: «...и пропал!» или не менее оригинальное: «...и влюбился!» Аи чеп! Не пропал и не влюбился. Потыкавшись в течение десяти-пятнадцати минут в различные клавиши и ядовольно насмотревшись на забавные, но совершенно непонятные картинки, я из ирришски благополучно вышел. Не врубился абсолютно. Надо планировать реалии того времени — никаких журналов о компьютерах тогда и в помине не было, игры приносились в карманных и портфелях, и возникали на вычестерах практически из ниоткуда, вчера не было, завтра снова нет, во вот сегодня... Все игры, в которые я тыкался до этого, не требовали никакой дополнительной информации. Врубил и играешь. Что, казалось тогда, было сложным. И казалось тогда, что ирришски и должны, просто обязаны быть таковыми, что мозги-то напрягать, кнопки тыкать надо!

Как бы то ни было, но однажды я пришел к парадоксу. Дневная смена только закончилась, и в олдтаймской сидел один из врачей. Сидел за компьютером и играл. И когда я разглядел, во что он играл, время замедлило своей ход и растянулось в совершенно непрерывную секунду-минуту. Док детал. Ресел реактивных двигателей, пространство, должное быть скваным четмырадцати-двоймовым монитором, совершенно волшебным образом раздвинулось, и в нем, в этом пространстве, царил колдовская неограниченность воздушного боя. Мелькали далеко внизу четко очерченные силуэты построек, из

полупрозрачных облаков вываливались явно недружелюбные настроенные самолеты, и док, с непременным изяществом аса, разил «бандитов» сериями ракет и хлестал очередями автоматических пушек.

Как мне хотелось быть на его месте! Мне кажется, что те бесконечные несколько минут компьютерного боя я вообще не дышал и не моргал. Это было оно — MOE!

Наконец, после недолгого завывания PC-спикера, док



В игре доступны разнообразные системы вооружения (переключаются клавишей «Enter»).



Здесь полная свобода выбора — от пушек и управляемых ракет до тяжелых физических бомб. Все приборы прасты и понятны — радар, аналоговые системы и карты военных действий.

откнулся на стуле, чертыхнулся безобразно, и на экране появились уже виденная мною заставка. Тут я с ужасом заметил, как указательный палец врача фатально передвигается к Эксейлу, и я не выдержал.

Что это?!!

Док рефлекторно отдернул палец от клавиатуры и повернулся ко мне.

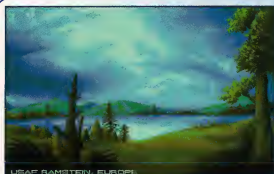
— Как что? Это — Реталтор.

— Покажите!!!

И док показал.

О НЕПРЕХОДЯЩЕЙ
ЦЕННОСТИ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА

Оказалось, в директориях, в которых выгнаны ирришски, помимо запускающих и непонятных программных файлов, свободно выкладываются текстовые документы. И называются они, как вы все, безусловно, знаете «Readme». Так вот там, в этом самом «Ридми» и содержались подробнейшие инструкции, как стать истребителем! За последовавшую ночь, припомнив свои познания в языке междунородного общения, я изучил документ вволю и поперек. И только после этого, с простительным



В окне заставки — мирный пейзаж. Ваша задача — своими умелыми действиями не довести его до тотального разрушения.



Но кроме —вальнонаемный служащий. Никакой смысловой нагрузки он не несет. Так, ради антуража, чтобы вы знали, что на земле а вас заботится.



01 Мечта милитариста! Ракеты и бомбы на любой вкус и цвет — навести на ваш самолет. Помните: успешное выполнение миссии напрямую зависит от выбранного вооружения.



А вы говорите — гринго слобой. А разглядывать груз в кузове с брешего полето вам приходилось? А всаживать в туто кузово снаряд зо снарядом?

обломков. Угол падения здесь не равен углу отражения в связи с полным отсутствием последнего. И если некоторым особо продвинутым эстетам необходимо часами изучать мягкостя и трехклатвурно-сорокакальцевое управление, то мне, извините, больше нравится сам процесс полета. Лучше брать птицей, чем летающим фортемяно. И если ривал-видео командир не маячит полчасу у меня перед глазами, нужно бубня о моем историческом предназначении, а отсылать мне кортешный бриф, что ж, за это я ему искренне благодарен.

В небе не звучат саундтреки, откуда им взяться, радио сюда не транслирует, да и ред двигателя забывает любые синкомы. Слышно только то, что действительно должно быть слышно, и победные разрывы бомб и снарядов греют душу ничуть не хуже трешевых записок. А если завала аварийная сирена, что же, в основном это ваше упущение. — В любом случае, в вапмх расприжении остается катапультирование, если, конечно, в душе вы не Гастелло (без всякого стеба, но с искренним уважением).

И не надо мне говорить, что сбивать «миги» непатриотично. Игра потому и является игрой, что устоявшейся в ней не существует. Я играю ЗА НАШИХ, за хороших, сбиваю и бомблю плохих, и национальная принадлежность ни тех ни других меня не интересует. На гейме, как на гейме.

ЭТО ВОВСЕ НЕ ЭПИТАФИЯ

Да что я все пишу и пишу. Поройтесь в валежках старых дисков, поспрашивайте по друзьям, сходите в Internet. Попробуйте сыграть в «Реталтор». Не бросайте его на уровне влета, научитесь хотя бы садиться. Успешное выполнение данной процедуры наполняет любого геймера просто непередаваемым чувством красоты ОТРАБОТАННОЙ победы. А там, и просто в этом уверен, вы ИГРУ уже не отложите в ящик.

Здравия всем желаю,
поклонник ВВС Реталторных
войск
Ю. Травников

P.S. Как мне сегодня стало известно, буквально на днях Осаеа выпускает сборник из двенадцати старых иршук. F-29 Retaliator на почетном месте. Не все так плохо в мире иршук.

Сценарий 3. Ближний Восток (Middle East)

● День первый

- 1. Bravo Танки в квадрате 4A
- 2. Pogie 2 МиГ-29
- 3. Alpha Радар в квадрате 4D
- 4. Foxstrike Мост в квадрате 3F
- 5. Lizard Колонна грузовиков в квадратах 3C-4C
- 6. Charlie Runway в 2H

● День второй, 14 июля 2002

- 1. Moonstruck Завод в квадрате 3B
- 2. Rogue Завод в квадрате 2G
- 3. Pincer Танки 4C
- 4. Torch Радар в квадрате 4A
- 5. Crossfire 3 нефтяных танка в квадрате 1F

● День третий, 16 июля 2002

- 1. Mayday 2 МиГ-29
- 2. Lord Танки в квадрате 4B
- 3. Torture Мост в квадрате 2H
- 4. Romeo Завод в квадрате 1F

● День четвертый, 25 июля 2002

- 1. Heat Танки в квадратах 1D-1E
- 2. Juno 5 МиГ-29
- 3. Warrior Завод в квадрате 1C
- 4. Gold Танки в квадрате 2E

● День пятый, 29 июля 2002

- 1. Ajax Аэродром в квадрате 2A
- 2. Dawn Завод в квадрате 1D
- 3. Zeus Танки в квадрате 3C
- 4. Red 5 МиГ-29

● День шестой, 3 августа 2002

- 1. Standstill Завод в квадрате 1A
- 2. Vice Танки в квадрате 1A
- 3. Thunder 5 МиГ-29

● TOP SECRET MISSION

- Abysc Здесь вас ожидает совершенно секретная миссия.

О ЦВЕТЕ, ЗВУКЕ И ПРОЧИХ РАЗНЫХ

На этот раз мой избалованный 3D-блестером слух ничего экстраординарного в музыке не обнаружил. «Погоди, погоди!» — заявил я избалованному слуху: — Вель это же вовсе не блестер, это же РС-спикер! Подествовало. В самом деле, при подготовке к запуску иршукса девяносто первого года выпуска я исключил саундблестер из конфигурации. И ничего. Очевидно даже ничего! Тут я очесал в районе затылка и дал волю врожденному авантюризму. Взял и подключил звуковую карту. Снова загрузил игру и тихо прибрался. И! Как! Саундблестер-то поймайлся! И! Как! Сам поймался, ничего у меня не спросил и заиграл. И никаких сетовов в директории...

Памыту о том, что слышит вредно, я до новой перепечатки инструкции и ринулся в бой. Минуты три я морщился — все-таки за восемь лет графика обрела новизну, с этим не поспоришь. А потом вступилась. А зачем спорить? Я сюда зачем загрузился? Красоты рассматривать или в летчика играть? Для красот у меня в инжонке ящике Incoming валется. Вот пусть там и остается, музей изобразительных искусств...

Я — летчик! У меня в руках могучая машина F-29, стоимостью тридцать миллионов долларов, а подобные суммы кому пополю не доверит. Отсечество, как водится, в опасности, и только я, ас-истребитель-гель, могу его запретить. У меня есть уникальная возможность служить в любой из четырех горячих точек: в пустыне на границе Штатов, на Тихом океане, на Ближнем Востоке, или в Европе. Моё мнение и желания уважайте, мой самолёт всегда

исправен и заправлен, я — истребитель-одиночка, охотник и карающий мей возмездия. И врагам нет места в моем небе, и нет им места на земле и воде, над которыми стремительно парит мой серебряная стрелительная птица! На Звезде — ордена и медали, очередные и внеочередные звания, а здесь, в небесах, один только Бог и мои умения. И нет у меня права на ошибку, проигравшему здесь одна дорога — на два атака жизни, и никакое Пурпурное Сердце не скрасит пребывания на глубине четырех футов под землей. Но если вам кто-нибудь скажет обратное, плюньте ему в лицо, или пожалейте убогого — НЕБО СТОИТ ЖИЗНИ!

Вот, что по моему скромному пониманию отличает хорошую игру от просто игры. Неважно, какого качества здесь графика, тетрис с 3Dx — что может быть беднее. А графика «Реталтора», кстати, совсем не плоха. Пусть при приближении к объекту вы и различаете квадраты, зато ваши крылья не проходят сквозь стены, как престельные головки Лары Крофт и ей подобных полигональных чудо-юд. Продвинутый до безобразия AI, да ради бога, когда вылетает самолету на хвост вешается МиГ образца девяносто первого года, ВАШЕГО интеллекта хватает только на то, чтобы крутнись, бесильно матерясь, и отстреливать ракетами горизонт до его полного уничтожения. «Точно просчитанная динамика с учетом физических законов», господа, здесь не надо размазывать пешеходов, здесь надо летать и стрелять, и когда машина с сорванным воздушным потоком сваливается в штопор, меньше всего думаешь о красивом кувырчании по земле и эффектным разбрасывании



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске :

КАМНЕПАД, КАМНЕПАД

Что есть процессор и что нужно о нем знать



Современные игры — одни из самых сложных и ресурсоемких технологий. И они требуют «самого-самого» процессора. Но обычно этот «самый-самый» стоит слишком дорого. Однако для всего или почти всего есть альтернатива.



КРАСОЧНЫЙ МИР

Продукты под маркой «ImageWorld»



Продукты семейства Image World как минимум удовлетворяют всем требованиям стандарта PC 99 в области мультимедиа. Это касается компьютеров любой категории.

стр. 179

WINDOWS 98 ДЛЯ ИГРОМАНА

Очередной апгрейд



Новая операционная система Windows 98 благодаря многочисленным нововведениям стала не только офисной но и неплохой игровой платформой.

стр. 181

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Чем бы дитя не тешилось...



Любое устройство, которым мы привыкли пользоваться каждый день, когда-то было экзотикой. Вот вам очередная порция интересных устройств, которые, может быть, уже завтра станут привычными и необходимыми.

стр. 186



Очередной выпуск нашей «Суммы...» можно назвать «Вьюноше, обдумывающему житье». В этот раз раздел посвящен тем, кто собирается что-то изменять в своем компьютере: процессор, видеооплату и т. д. Конечно же, не прошли мы мимо Windows 98, посмотрели, так ли она хороша для геймера, как обещала Microsoft.

Кстати, что касается Windows 98, то я свой выбор сделал в ее пользу однозначно и осознанно. Дело в том, что мне часто приходится переустанавливать систему. Сами понимаете, постоянно новые программы, новые устройства, в общем тестовый стенд — он и в Африке летающий. Когда на этой машине стояла Windows 95 OSR2, при каждой переустановке системы приходилось вручную устанавливать драйвера для многих устройств. Когда я первый раз ставил Windows 98, то морально был уже готов к повторению этой ситуации. Когда же мое участие в установке системы свелось к нажатию пары раз на кнопку <Ok> да введению серийного номера, я сначала не поверил. Запустил машину и стал искать, что же у меня не установилось. Оказалось, что «все системы функционируют нормально». Так что тем, для кого главным применением компьютера не является суперсложное программирование или поддержка работы сетей и серверов, а используются лишь офисные приложения и игры, советуем обратить на новое майкрософтовское дитящее самое пристальное внимание.

Еще один раздел, появившийся в «Сумме...», мы постараемся сделать постоянным. Это «Навороты». Оказывается, в мире полно не совсем обычных игровых устройств. И некоторые из них становятся в конце концов вполне привычными. Так что читайте, что вас ждет в недалеком будущем.

Антон Самбуров
anton@gamecenter.ru

Сначала были большие ЭВМ. Очень большие.

И был великий Интел. И стал МИКРОПРОЦЕССОР.

И великий Мур сказал, что надо каждый год удваивать.
И началось...

Антон Самбуров

До сих пор
остановится не могут.
Так вот и удваивали частоту
процессора год за годом,
повышая таким образом
производительность. Но по сути-то
ничего качественно нового не приду-
мали. Брали, так сказать, голый техно-
логий. И в один прекрасный момент
ребята из Intel поняли, что так долго не
продержаться. Поняли они это в тот
момент, когда появилась масса прило-
жений, активно использующих мульти-
медиа-технологии и процессор стал
«зависать» на обработке очень боль-
ших потоков данных, не связанных
с его прямыми обязанностями.
Тогда был разработан специальный
блок команд, названный MMX —
MultiMedia eXtension. MMX — это
дополнительные инструкции
процессора в количестве 57 плюс 8
регистров. Однако широкой поддержки
среди производителей программного
обеспечения этот стандарт не получил.
А дело все в том, что MMX пред-
назначен для ускорения целочислен-
ных операций, тогда как многие
современные приложения уже давно
используют трехмерную графику,
например игры. А трехмерная графика

требует быстрого выполнения операций
с плавающей точкой.
Но саято место пусто не бывает. И пока
интеловские Вилпу реорле танцевали
по всему миру, рекламируя MMX,
на фирме AMD инженеры готовили
ответный удар.
Технологи 3DNow! представляют собой
набор 24-х дополнительных
инструкций для ускорения трехмерной
графики, в частности быстрое деление
вещественных чисел (за три такта
процессора, тогда как у Intel
Pentium II — около 30 тактов) и
вычисление обратной квадратному
корню величины также за три такта
(Pentium II — более 45 тактов). Кроме
того, есть предварительная выборка
инструкций и выполнение 4 инструкций
за один такт. Еще в 3DNow! есть инте-
ресная и очень приятная команда
MADD — умножение со сложением. Эта
команда аналогична команде сигналь-
ного процессора. Она перемножает два
32-разрядных числа и прибавляет
результат к другому числу с плавающей
точкой, причем делает это за одну
операцию. Когда фирма Silicon Graphics
добавила подобную команду
в процессор MIPS R5000, это позволило
существенно поднять производи-
тельность рабочих станций серии Indy при

работе с трехмерной графикой.
В общем, инструкции добавлены
именно те, которые и необходимы для
работы с 3D. И если еще полгода назад
были сомнения в том, что новую техно-
логию поддержат достаточное
количество производителей програм-
много и аппаратного обеспечения,
то сейчас уже понятно, что новинка
активно используется при разработке
новых продуктов. Достаточно сказать,
что поддержка 3DNow! встроена
в DirectX 6, а как известно, Microsoft
ничего не делает просто так, не имея
в виду получение прибыли. Так что на
этот раз AMD опередила Intel.
Но, похоже, что ненадолго. В первом
квартале 1999 года появится процессор
Katmai с набором инструкций KNI
(Katmai New Instruction) или MMX2.
KNI — это все то же, что было в MMX
и еще 70 дополнительных SIMD-
инструкций (Single Instruction Multiple
Data), призванных ускорить операции,
связанные с трехмерной графикой.
Одной такой операцией процессор
может обработать несколько пар
данных. Но все самое интересное
в 3DNow!, по Intel пойдет дальше.
Добавлено восемь новых регистров
процессора, которые являются
128-битными и позволяют хранить

одновременно 4 числа с плавающей
точкой одинарной точности. Используя
два регистра, можно выполнить
операцию одновременно с четырьмя
парными аргументами. Это позволяет
достичь производительности 2 GFLOP/s
при 500 МГц.
Для работы с новыми регистрами,
XMM0-XMM7, в Katmai введен
дополнительный режим процессора.
Этот режим позволяет использовать KNI
одновременно с MMX или
арифметическим сопроцессором. Intel
заявляет, что
KNI может использоваться не только
3D-графикой, но и в других
программах, позволяющих
вычисления с плавающей точкой и не
требующих большой точности.
Ну что, запутались, любопытные вы
муж?
Ну тогда читайте дальше. Николай
КОМАРКОВ уже подумал за вас и выдвигает
истый свой своих размышлений на
тему какой-то камень
тяжелее...



Камнепад, камнепад...

Николай КОМАРКОВ



Ничто не
развивается
в компьютерном
мире так быстро, как
процессоры. Частота
процессоров удваивается
в среднем каждые 18 месяцев.
А сейчас еще быстрее. Особенно
последние год-два, когда все
производители как из рога
изобилия начали сыпать на наши
не успевающие ориентироваться
букстаболо-геймерские головы
как новые и новые процессоры.
А тут их еще и изредко
поддержали. Только появились
новый процессор с очередными
прибавками, как тут же все эти
новинки начинают на полную
кашину использоваться при
разработке игр. И что нам,
несчастным, делать? Рвать волосы
на голове и проклинать тот день,
когда, несмотря на советы не-
торопливых, попался на красивую
аббревиатуру MMX (почти MIMM)
и сел за баранку этого палесеса?
Нет, конечно, новые игры не

отказываются работать на старых
процессорах, но все же
оптимизированы они для самых
последних моделей.
А процессоры в наших магазинах
хоть отбавляй — запутаться легко
можно. Это и Intel Pentium MMX
и Pentium II, Celeron, Xeon,
и AMD K5, K6, K6-2, и Cyrix 6x86,
M2, и Centaur IDT C6 (Winchip).
Технология производства
совершенствуется настолько
быстро, что о каких-то прогнозах,
даже на несколько лет вперед,
трудно говорить. Но можно
попытаться. Что я и сделаю.
К тому же вам нужно (именно
нужно) разобраться
в существующих сейчас на рынке
процессорах. Причем не только
разобраться, но еще и постоянно
следить за выходом новых
процессоров. Для чего это нужно
обычному геймеру? Да все дело-то
в том, что современные игры —
одни из самых сложных
и ресурсоемких технологий. И они
требуют «самого-самого»

процессора. Но обычно этот
«самый-самый» стоит слишком
дорого. Однако для всего или почти
всего есть альтернатива.
И оптимальная стратегия выбора.
Вот об этом и поговорим.
Сначала был, как известно
наверное всем, только Intel. И его
быстродействие определялось
частотой. И сравнивать было не
с чем. Сейчас же некоторые (уже,
кстати, устаревшие) процессоры
от фирм AMD, Cyrix имеют PR
(pi-рейтинг), по которому можно
в среднем оценить, насколько они
сравнимы с процессорами фирмы
Intel на такой-то частоте. Но опять
же непонятно, как сравнить,
по каким тестам, на каких
приложениях... Этот вопрос на
самом деле очень тонкий. Если
в одних приложениях процессоры
разных производителей работают
со сравнимым быстродействием,
то в других приложениях, как,
в частности, в сложных 3-мерных
играх, быстродействие
процессоров очень разнится.



Например, уже старенький процессор AMD K5-PR166 способен по быстродействию с Intel Pentium 166, хотя сам K5-PR166 работает на частоте 116 МГц. Обычно под понятием быстродействия понимают соотношение целочисленного быстродействия. Что в общем-то правильно, так как большинство компьютеров задействовано в офисных приложениях (текстовые редакторы, электронные таблицы, работа в Internet и т. д.). Но большинство современных игр уже перешли или переходит на 3-мерную графику. Это и накладывает достаточно жесткие требования на скорость работы блока плавающей арифметики в процессоре. Несмотря на все усилия со стороны AMD и Cyrix, фирма Intel так и осталась законодательницей мод в мире процессоров. А с выпуском Pentium II 450 МГц Intel, видимо, окончательно и бесповоротно оторвалось от своих основных конкурентов, которые до последнего времени прямо-таки «наступали на пятки». Разве что AMD со

своими K6-2 и технологией 3DNow! стала потихоньку догонять Intel Pentium II по быстродействию в 3-мерной графике. И вытеснять с рынка «дольше-долларовые» компьютеры. Сейчас процессоры Intel занимают около 80% рынка, далее идут фирмы AMD, Cyrix и новая фирма Centaur. Не подумайте, что я приверженец фирмы Intel, — у меня у самого до недавнего времени стоял AMD K5-PR133, а до него Cyrix 6x86-PR120. И их работа практически не вызывала у меня нареканий. Но есть одна досадная (для Intel) вещь: все не-Intel процессоры слабы в операциях с плавающей точкой. Они при сложных инженерных вычислениях в пакетах 3-мерной графики, в 3-мерных играх отстают в 1,5–2 раза от своих Intel-собратов. Это и определило мой выбор в пользу Intel Pentium MMX. Если вы дочитали досюда и у вас разбиты в глазах от всяких незнакомых иностранных словечек, не отчаивайтесь, сейчас «разложим все по полочкам».

Что уже есть и что ожидается у основных производителей x86 процессоров

Конечно же, имеет смысл рассматривать только процессоры как называемого 3-го поколения.

Обычно к ним относят процессоры Pentium. Более старые процессоры типа 386, 486 оставим за кадром.

Для начала от фаворита — фирмы Intel

Процессоры Pentium вышли в далеком 1992 году и фактически ознаменовали новые и невиданные ранее в персональных компьютерах высоты быстродействия. Процессоры реализованы частотой и бывают: 60, 66, 75, 90, 100, 133, 150, 166, 200 МГц. Они устанавливаются в разъем Socket 7. Материнские платы для них обычно имеют такие чипсеты: Intel 430VX, 430TX. Но есть и другие чипсеты сторонних производителей: Ali Alladin, VIA Apollo, SiS. Pentium-процессоры имеют 16 Кбайт L1-кэш и достаточно мощный блок операций с плавающей точкой, что позволяет им сильно опережать в 3-мерных играх не-Intel процессоры на той же частоте. Pentium Pro вышел немного позже Intel и разрабатывался специально как «профессиональный вариант» Pentium для использования в мощных рабочих станциях и серверах. Хотя на самом деле Pentium Pro — это совершенно другой процессор. Во-первых, и Pentium Pro был значительно улучшен блок обработки 32-разрядных команд. Во-вторых, на кристалле самого процессора был интегрирован кэш второго уровня объемом 256 Кбайт и больше. В-третьих, был значительно улучшен блок FPU (операции с плавающей точкой). Но за все нужно платить. Производством такого процессора было очень дорого. В основном из-за интегрированного кэша второго уровня, который работал на частоте процессора. В результате получили мощный, но дорогой процессор, который, как оказалось позже, нормально показывал свою мощь лишь в истинно 32-разрядных операционных системах (Unix, Windows NT). А в ОС типа DOS, Windows 3.1х и даже иногда в Windows 95 Pentium Pro отставал от своего младшего брата

— Pentium. И все потому, что ниша Pentium Pro — это дорогие серверы и мощные рабочие станции, а не домашнее или игровое применение. Процессоры Pentium MMX появились в 1997 году и тоже ознаменовали новый скачок быстродействия, принося свежую струю в виде поддержки MMX-команд. Кроме нововведений в виде MMX-команд (MultiMedia eXtension), в Pentium MMX нарастили кэш первого уровня до 32 Кбайт, что, в основном, и позволило им обойти свои более старые «обычные» Pentium. Процессоры Pentium MMX имеют: 166, 200, 233 МГц. А для мобильных компьютеров есть и 266 МГц вариант процессора Pentium MMX. Pentium MMX стали самыми распространенными процессорами как среди офисных, так и среди домашних компьютеров. Хотя новые MMX-команды и сильно рекламировались в свое время,

Что есть процессор и что нужно о нем знать

Небольшой ликбез. Кто это все знает — смело пропускайте эту часть. Итак, процессор. Он же CPU (центральное процессорное устройство). Это мозг вашего компьютера. Процессор вычисляет, сравнивает, работает с данными и т. д. Вот некоторые основные и наиболее важные модули. Блок целочисленных вычислений — это вычисления с целыми числами. Для современных операционных систем и приложений под них важно быстродействие на операциях с 32-разрядными данными. Быстродействие этой части процессора лучше всего измерять в таких тестах, как CPUmark32, Winbench-98.

Блок плавающей арифметики (FPU — Floating Processor Unit, он же математический сопроцессор) — это вычисления с дробными числами. Чем быстрее этот модуль, тем быстрее процессор обрабатывает данные с плавающей точкой. Это особенно важно в программах 3-мерного моделирования, в 3-мерных играх, инженерных вычислениях. Но несущественно, вопреки расхожему мнению, в бухгалтерских системах или электронных таблицах, потому что в подобных приложениях доля чистых вычислений пренебрежительно мала по сравнению с 3D-играми и пакетами 3D-моделирования. Так что быстродействие процессора в плавающей арифметике лучше всего оценивать с помощью таких игр, как Quake2, Unreal, Forsaken, Infomagic или специальных тестов типа 3Dwinbench 99, FPUmark.

Кэш первого уровня (L1-каше) — сверхбыстрая буферная память в процессоре. Кэширование данных, посту-

пающих и исходящих, позволяет значительно ускорить обработку команд и данных в процессоре, потому что скорость работы с основной памятью (RAM) достаточно медленная по сравнению с операциями внутри процессора. Так вот, чем больше кэш, тем лучше. Обычно у процессоров кэш первого уровня составляет 16–64 Кбайт. Кэш второго уровня (L2-каше) — сверхбыстрая буферная память, которая может находиться как внутри процессорного блока (для систем Intel Pentium II), так и вне него (Intel Pentium, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86). L2-каше — это еще один мост между процессором и основной памятью. Обычно емкость кэша второго уровня в разных системах колеблется от 256 Кбайт до 2 Мбайт. Для чего же вообще нужны все эти кэши, спросите вы? Почему не сделать основную память такой же сверхбыстрой? Дорого. Слишком дорого. Поэтому и приходится «изобретать».

Блок обработки MMX-команд присутствует во всех современных процессорах. Для Intel — начиная с Pentium MMX. Для AMD — начиная с K6. Для Cyrix — начиная с 6x86MX. У Centaur IDC 6e Winchip MMX тоже присутствует.

Блок обработки 3DNow!-команд имеет место бы у процессоров фирмы AMD, начиная с K6-2. Cyrix и Centaur тоже реализовали эту технологию у AMD и в своих новых моделях процессоров будут ее поддерживать. Блок обработки MMX-команд установлен в процессоры фирмы Intel, начиная с процессора Katmai, который будет представлен в начале 1999 года.



Скромные труженики мультимедийного фронта

тем не менее они не получили должного распространения. Причины несколько, но одна из основных в том, что MMX-команды — это обработка целочисленных данных. Однако для большинства современных игр нужна обработка 3D-графики, а это уже плавающая арифметика.

Семейство процессоров Pentium II. Первые Pentium II появились в конце 1997 года и были известны под кодовым названием Klamath.



И опять новый скачок в скорости и возможностях. За основу Pentium II было взято ядро Pentium Pro, и к нему добавлен блок обработки MMX-команд. Сам процессор и кэш второго уровня вынесены на отдельную процессорную плату. Кэш второго уровня стал объемом в 512 Кбайт.

2-процессорные. Да и цена у процессора Xeon столь высока, что запрос превышает стоимость очень неплохого компьютера. Так что это процессор не наш, не геймерский. Хотя если вы привыкли играть на рабочем месте, то смело пишите

Много чипов хороших и разных... На смену Pentium Pro идет Xeon



и заработал на половине частоты процессора. Но и это еще не все. В процессоре Pentium II был сделан переход на новую архитектуру материнской платы. Pentium II крепится на разъеме «Slot 1», в отличие от Pentium, которые крепятся разъемом Socket 7. Сами материнские платы собирались на чипсетах Intel 440BX, в которые был интегрирован, как и в предыдущих поколениях, разъем для революционной технологии (Accelerated Graphics Port). Первые процессоры Pentium II изготавливались по 0,35-микронной технологии (Klamath) и работали на частотах 233, 266, 300 МГц. Позже появились процессоры Pentium II, выполненные по 0,25-микронной технологии и рассчитанные на частоты 333–450 МГц и работающие со 100 МГц шиной на материнской плате, собранной на чипсете Intel 440LX. Эти процессоры были известны под кодовым названием «Dhruthel».

Совсем недавно начался выпуск новых процессоров Xeon. В них интегрированы кэш (512 Кбайт–2 Мбайт) второго уровня, который работает на частоте процессора. Для этого процессора снова придумали новый тип разъема — Slot 2. В первую очередь Xeon ориентирован на применение в высокопроизводительных серверах и мощных рабочих станциях. Slot 2 позволяет строить 4-процессорные системы, в отличие от Slot 1, который позволяет строить только

на рынок недорогих домашних компьютеров. Без кэша второго уровня в офисных приложениях Celeron работает медленнее своего старшего собрата где-то на 20-30%. Но в 3-мерных играх отстает лишь

на 5–10%. Что в общем-то приемлемо, особенно если учесть, что цена у него существенно меньше стандартного Pentium II. Для Celeron был разработан свой чипсет Intel 440EX, но, как оказалось позже, Celeron пре-

красно себя чувствуют и в 440ЛХ и в 440ВХ. В конце лета 1998 года была выпущена еще один процессор из серии Celeron, но теперь уже с интегрированным 128 Кбайт кэшом L2, который работает на частоте процессора. Этот процессор известен так же, как Mendocino. Иногда его называют Celeron-A, чтобы отличать от безкашевого «обычного» Celeron. Уже есть варианты на 300, 333 МГц. Самое интересное, что Mendocino догоняет и даже обгоняет Pentium II на той

256 Кбайт будет интегрирован на кристалле процессора.

Очень давно интересней, и не до конца ясным моментом: Intel планирует ввести еще один процессорный разъем — Socket-370. На этот разъем планируется перевести все варианты «дешевых» процессоров семейства Pentium II (Celeron, Mendocino, Dixon). Этот процесс необходим, как объясняет Intel, для того, чтобы окончательно «развести» Pentium II и их «дешевые» варианты.

Но насколько и план этот на будущее. Будущее, как известно, всегда хочется видеть в розовом свете. Итак, позже, в 1999 году, Intel планирует представить процессор Katmai с расширенным набором команд MMX2 (KNI), ориентированным на ускоренную обработку 3-мерной графики и потоков мультимедиа-данных. Этот процессор будет работать с частотой 450–500 МГц. Katmai, возможно станет Pentium III. Вполне вероятно, что выйдет и дешевая версия Katmai (как Celeron).

Похоже выйдет еще несколько вариантов 32-разрядных процессоров — тактик, как, например, Tattler. А если заглянуть еще дальше, то есть за 1999 год, то можно утверждать, что в конце 1999-го или в начале 2000 года запланированы дальнейший выход

экономическое обоснование о том, до каких невиданных высот может подскочить производительность труда на вашем отдельно взятом рабочем месте после установки мощной рабочей станции. И попробуйте выбить из начальства аппарат на базе Xeon.

Из всех новых процессоров серии Pentium II нам более всего интересны процессоры серии Celeron. Они являются облегченной версией процессоров Pentium II без кэш-памяти второго уровня (L2). Celeron работает на частотах 266, 300 МГц и устанавливается в материнские платы с разъемом Slot 1. Этот процессор ориентирован

Intel планирует ввести еще один процессорный разъем — Socket-370, а также представить процессор Katmai с расширенным набором команд MMX2

же тактовой частоте, при этом оставаясь существенно дешевле последнего. Mendocino даже прозвали народным процессором. Позже, скорее всего в начале 1999 года, будет выпущен «дешевый» вариант Xeon, который известен под кодовым названием Dixon. В Dixon L2-кэш объемом

64-битного процессора Merced с совершенно новой архитектурой IA-64. Merced будет настолько быстрым, что старые 32-битные программы сможет выполнять в режиме эмуляции, причем не медленнее, чем самый быстрый процессор предыдущего поколения! Стандартной частотой этого процессора будет 1000 МГц!!!

Примерный план выпуска процессоров от Intel





Что есть у фирмы AMD

AMD K5. По набору команд это Pentium-совместимые процессоры. Маркируются не внутренней частотой, а так называемым PR (пи-рейтинг): PR75, PR90, PR100, PR133, PR166. PR означает быстродействие, сравнимое с быстродействием процессоров Pentium на такой-то частоте. Хотя K5 работали на меньшей частоте, они были даже быстрее процессоров Pentium. Но не всегда, а именно в целочисленном быстродействии. Блок FPU у K5 был слабее, чем у Pentium. Точнее сказать, FPU у K5 был не слабее, а работал медленнее, потому что все программы, использующие вычисления с сопроцессором, оптимизированы таким образом, чтобы быстрее работать на Intel-процессорах. И сокращению фирмы AMD, так было и так будет, пока на рынке процессоров господствует фирма Intel.

AMD K6. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры. Существуют варианты этих процессоров на 166, 200, 233, 266, 300 МГц. Совсем недавно в связи с переходом на 0,25-микронную технологию AMD начала выпуск процессоров K6 на частотах 266, 300 МГц. В K6 L1-кэш имеет довольно большой объем в 64 Кбайт. Поэтому процессоры K6 приближаются по целочисленному быстродействию

И чего у них только нет...
А пока Intel танцует, на AMD готовили 3DNow!

к процессорам Intel Pentium II на аналогичных частотах, но существенно отстают на операциях с плавающей точкой. Хотя блок MMX-команд работает даже быстрее, чем у Pentium II.

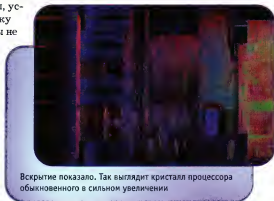
AMD K6-2. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры плюс поддержка своей собственной технологии 3DNow!. 3DNow! — это новый набор команд (24 новые инструкции), который по возможности аналогичен будущему MMX2 и ориентирован прежде всего для ускоренной обработки команд 3D-графики. Обычно это деление и вычисление квадратного корня. K6-2 работает на частоте 266 МГц и выше, и на 100 МГц материнской плате. Платы с поддержкой 100 МГц: VIA Apollo MVP-3, All Aladdin V. Процессор K6-2 будет все так же устанавливаться в разъем Socket 7, точнее Super Socket 7, как называют его сама фирма AMD. Команды 3DNow! Microsoft поддерживает в своем



незабвенном DirectX начиная с версии 6.0 и выше. Вот тут-то и оказывается, что AMD все-таки немного обошла фирму Intel в нововведениях, ведь Intel еще не выпустил свой Katmai, в котором будет MMX2. Но 3DNow! это не MMX2, а лишь набор команд, которые более или менее соответствуют MMX2. 3DNow! не просто набор букв, а действительно работающие команды, ускоряющие обработку 3D-графики. Чтобы не быть голословным, посмотрите на эти конкретные результаты тестирования. Это процент увеличения быстродействия при использовании в Intel 3DNow!-команд в процессоре K6-2:

Quake II, Voodoo2	87%
3D-Winbench 98, Riva128	66%
Incoming, Voodoo2	25%

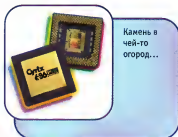
Позже, возможно в конце 1998 года, выпустят процессор K6-3, рассчитанный на частоты 350–400 МГц. Это прямая наследник K6-2, в который будет встроено L2-кэш на 256 Кбайт, что увеличит производительность арифметического сопроцессора. В 1999 году планируется представить новый 64-битный процессор AMD K7 (Argon), рассчитанный на частоты 500 МГц и выше. Это прямой конкурент Intel Merced. Вот некоторые его характеристики: суперскалярный FPU; 128 Кбайт кэш первого уровня (L1); программируемый высокопроизводительный интерфейс, L2-кэш объемом от 512 Кбайт до 8 Мбайт; 200 МГц шина; разъем Slot A.



Какие процессоры есть у фирмы Cyrix

Cyrix 6x86. По набору команд это Pentium-совместимые процессоры. Не совсем, конечно, совместимые. Все-таки в некоторых критических возникают проблемы. Но все эти случаи известны, и фирма Cyrix выпускает программные заплатки для избавления от проблем. 6x86 маркируются не внутренней частотой, а PR (наподобие AMD K5): PR100+, PR120+, PR133+, PR150+, PR166+, PR200+. Процессоры 6x86 немного быстрее процессоров Pentium. Но не всегда, а опять же в целочисленном быстродействии. Блок FPU у 6x86 существенно слабее, чем FPU у Pentium. Кстати, Cyrix 6x86 был первым процессором в моем

компьютере. Но позже я столкнулся с очень медленным быстродействием в Quake, а именно мой 6x86 PR150+ давал



быстродействие на уровне Pentium 90. Поэтому и поменял его на AMD K5 PR133, который в Quake был побыстрее Cyrix 6x86

PR150+. А еще позже поменял на Intel Pentium MMX 166 МГц, который по быстродействию в Quake обошел AMD K5 PR133 аж в два раза.

Cyrix 6x86MX. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры. Маркируются тоже P-рейтингом. Есть процессоры: PR166, PR200, PR233, PR266. После перехода на 0,25-микронную технологию увеличивает тактовые частоты процессоров 6x86MX. К концу года Cyrix планирует представить процессор CyrixPrime — лучший вариант 6x86MX. Будет добавлен дополнительный набор инструкций AMD 3DNow! или свой MMXPR — расширенный набор команд MMX. В CyrixPrime



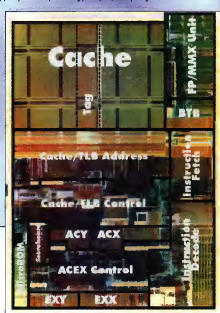
будет увеличена в два-три раза скорость операций с плавающей точкой и инструкций MMX. Cyrix будет продолжать также линию своих процессоров «all-in-one» MediaGX. Напомним, MediaGX — это первый процессор, в котором на чипе интегрированы собственно процессор, кэш, аудио- и видеоконтроллеры; поддержка



шины PCI и прочая логика, которая обычно монтируется на материнской плате. Следующее поколение MediaGX — чип MX1, основанный на ядре Cayenne. На нем будут контроллеры SDRAM, AGP, DVD, ускорители 2D- и 3D-графики, полоса пропускания шины памяти более 2 Гбайт/с, совместимость с Direct3D и OpenGL. Очень впечатляет, особенно поддержка OpenGL. Еще позже, видимо, ближе к концу 1999 года, Cyrix выпустит процессор, являющийся продолжением линии MX1, сейчас известный под кодовым названием «Jalapeno». Вот некоторые его характеристики: разрабатывается сразу под 1000МГц;

8-ассоциативный L2-кэш на 256Кбайт на частоте процессора; 3D-графическая подсистема с полной поддержкой Direct3D, OpenGL; двойное устройство FPU/MMX/3DNow!.

Диаграмма архитектуры процессора Cyrix 6x86MX™



Centaur (IDT) с процессорами C6 (Winchip)

Сейчас фирма уже выпускает Pentium MMX-совместимые процессоры C6 (Winchip), рассчитанные на частоты 180 и 200 МГц. Пока C6 — самые медленные процессоры из Pentium MMX-клонов, но и самые дешевые. Вскоре должны выйти процессоры C6+ (Winchip2) с улучшенными ядром и плавающей арифметикой, с дополнительными 53 MMX 3D-инструкциями для ускорения обработки 3-мерной графики и звука (возможно, 3DNow!). C6+



будут работать на частотах 266 МГц и выше. К концу 1998 года Centaur планирует выпустить чипы с частотами выше 300 МГц, работающие на 100 МГц материнской плате, а позже интегрировать на процессоре кэш памяти L2 в размере 256 Кбайт.

Такие вот наноэкономские планы у разных производителей процессоров. Прямо хочется верить и надеяться, что так оно и будет. Безусловно, мозгу Intel напрямую, влюб, уже невозможно победить.



Все для чести,
все для победы!

Глоссарий

3D Winbench 98	Одна из самых мощных и уважаемых программ для тестирования скорости обработки 3D-графики. (Когда номер готовился к печати, появился 3D Winbench 99. — A.C.)
3DNow!	Набор инструкций для процессоров AMD K6-2 и выше. Ориентированы для ускоренной обработки команд 3D-графики. Pentium-совместимый процессор фирмы Cyrix. Ставится в разъем Socket 7.
6x86	Pentium MMX-совместимый процессор фирмы Cyrix. Ставится в разъем Socket 7. Еще этот процессор называют M2.
6x86MX	Accelerated Graphics Port — ускоренный графический порт. Призван заменить PCI-шину для графических акселераторов. Существенно быстрее PCI-шины, да и не загружает последнюю.
AGP	Чипсет для разъема Super Socket 7, т.е. для процессоров AMD K6-2, поддержка AGP.
Alli Alladin V	Фирма производителей процессоров K5, K6, K6-2.
AMD	Application Programming Interface. Система и набор подпрограмм и функций для программирования чего-либо.
API	Процессор класса Pentium MMX от фирмы Centaur. Другое название Winchip. Ставится в разъем Socket 7.
C6	Будущий процессор от Cyrix.
Cayenne	Процессор фирмы Intel. Это Pentium II, но без L2-кэша. Ставится в разъем Slot 1.
Celeron-A	Процессор фирмы Intel. Это Pentium II, с L2-кэшем объемом 128 Кбайт, работающем на частоте процессора. Другое название Mendocino. Ставится в разъем Slot 1.
Centaur IDT	Фирма, производящая процессоры Winchip, класса Pentium MMX.
CPU	Центральный процессор.
Cyrix	Фирма производящая x86-совместимые процессоры 6x86, 6x86MX, MediaGX и др.
Deshutes	Intel Pentium II, сделанный по 0.25-микронной технологии. Частоты 350–450 МГц.
Direct3D	Набор драйверов и подпрограмм для работы с 3D-графикой. Разрабатывает этот API фирма Microsoft под Windows 95/98/NT. Ориентирован прежде всего на 3D-игры. Является частью DirectX.
DirectX	API для работы с графикой, 3D-графикой, звуком, 3D-звуком, устройствами ввода-вывода, сетями, и т. д. Разрабатывает этот API фирма Microsoft под Windows 95/98/NT. Ориентирован, прежде всего, на игры.
Dixon	Процессор класса Pentium II фирмы Intel. «Упрощенный» вариант Intel Xeon. Содержит L2-кэш объемом 256 Кбайт.
FPU	Арифметический (математический) сопроцессор для выполнения операций с плавающей точкой.
IA-64	Новая 64-битная архитектура от фирмы Intel. Будет впервые применена в процессоре Merced.
Intel	Ведущая фирма-производитель x86 процессоров.
Intel 430TX	Чипсет материнской платы для разъема Socket 7. Поддерживает Pentium, Pentium MMX, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86, 6x86MX. Имеет L2-кэш в 512 Кбайт.
Intel 430VX	Чипсет материнской платы для разъема Socket 7. Поддерживает Pentium, Pentium MMX, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86, 6x86MX. Имеет L2-кэш в 256–512 Кбайт.
Intel 440BX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает 100 МГц. Поддерживает Pentium II до 500 МГц. Имеет AGP-разъем.
Intel 440EX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает Pentium II 233–333 МГц. Имеет AGP-разъем. Является упрощенным вариантом Intel 440LX.
Intel 440LX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает Pentium II до 500 МГц. Имеет AGP-разъем.
Jalapeno	Будущий процессор от Cyrix. Продолжает линию MediaGX. Все в одном: с интегрированным 2D- и 3D-акселератором, звуковой системой и пр.
K5	Процессор класса Pentium от фирмы AMD. Маркируется PR-рейтингом, а не частотой. Ставится в разъем Socket 7.
K6	Процессор класса Pentium MMX от фирмы AMD. Ставится в разъем Socket 7.



Глоссарий (продолжение)

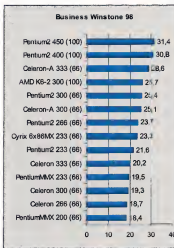
K6-2	Процессор класса Pentium II от фирмы AMD. В нем впервые была использована технология 3DNow!. Ставится в разъем Super Socket 7.
K6-3	Процессор класса Pentium II от фирмы AMD. 3DNow!, интегрированный L2-кэш объемом 256 Кбайт.
K7	Будущий 64-битный процессор от фирмы AMD.
Katmai	Процессор фирмы Intel. Это вариант Pentium II, в котором добавлена поддержка MMX2 (KNI)-команд.
Klamath	Intel Pentium II, сделанный по 0.35-микронной технологии. Частоты 233–333 МГц.
L1-cache	Кэш первого уровня.
L2-cache	Кэш второго уровня.
Media GX	Pentium-совместимый процессор от фирмы Cyrix. Все в одном: с интегрированным 2D-акселератором, звуковой системой и пр.
Mendocino	Процессор фирмы Intel. Это Pentium III, но с L2-кэш объемом 128 Кбайт, работающем на частоте процессора. Другое название Celeron-A. Ставится в разъем Slot 1.
Merced	Будущий 400-МГц процессор от фирмы Intel.
MMX	Набор команд процессора, ориентированных на быструю обработку потоковых мультимедиа-данных.
MMX2	KNI — Katmai New Instructions. Набор команд процессора, ориентированных на быструю обработку потока мультимедиа-данных и команд 3D-графики.
Mx1	Будущий процессор от Cyrix. Продолжает линию MediaGX. Все в одном: с интегрированными 2D- и 3D-акселератором, звуковой системой и пр.
OpenGL	Open Graphics Language. Язык описания 3D-графики. Для нас это API для программирования 3D-графики. Считается лучшим.
Overclocking	Разгон процессора, материнской платы и т. д. — повышение частоты выше стандартной.
Pentium	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 7.
Pentium II	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Slot 1.
Pentium MMX	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 7.
Pentium Pro	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 8.
RAM	Основная (оперативная) память.
Riva128	2D- и 3D-акселератор графики от фирмы nVidia.
SDRAM	Синхронная динамическая память.
Slot 1	Разъем для соединения процессора Pentium II с материнской платой.
Slot 2	Разъем для соединения процессора Xeon с материнской платой.
Slot A	Разъем для соединения процессора AMD K7 с материнской платой.
Socket 7	Разъем для соединения процессоров класса Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, Cyrix 6x86, 6x86MX с материнской платой.
Socket 8	Разъем для соединения процессоров класса Pentium Pro с материнской платой.
Super Socket 7	Тот же Socket 7, но для 100 МГц материнской платы и поддержки AMD K6-2.
VIA Apollo MVP-3	Чипсет для разема Super Socket 7, т. е. для процессоров AMD K6-2, процессора AGP.
Voodoo2	3D-акселератор графики от фирмы 3Dfx.
Winbench 98	Одна из самых известных и уважаемых программ для тестирования быстродействия процессоров.
Winchip	Процессор класса Pentium MMX от фирмы Centaur. Другое название C6. Ставится в разъем Socket 7.
x86	Серия процессоров фирмы Intel, которая стала стандартом.
Xeon	Процессор фирмы Intel. Имеет L2-кэш, работающий на частоте процессора. Ставится в разъем Slot 2.
Материнская плата	Основная плата компьютера, в которую вставляются остальные компоненты: процессор, память, платы расширения и т. д.
Разгон	Разгон процессора, материнской платы и т. д. — повышение частоты выше стандартной.
Чипсет	Набор микросхем (для материнской платы, видеокарты, звуковой платы и т. д.).

Быстродействие

Загружаясь таким количеством информации, вы, наверное, уже попырились. Чем же все они отличаются, спросите вы?

Быстродействие. Но в разных приложениях оно отличается очень сильно. Как я уже упоминал, быстродействие процессоров оценивают с помощью как сложных тестовых программ, так и современных 3D-игр. Для начала посмотрим на результаты тестов разных процессоров в специализированных тестовых программах.

Тест Business Winstone 98 позволяет очень неплохо оценить, какой процессор быстрее в офисных приложениях (Word, Excel, работа в Windows 95/98).

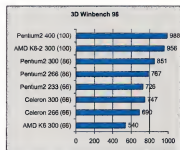


На рисунке в названии процессора в скобках стоит частота системной шины материнской платы. Самыми быстрыми оказались процессоры Intel Pentium II 400–450 МГц. Но еще нет результатов тестирования AMD K6-2 на такие же частоты (они просто еще не вышли).

А поскольку AMD K6-2 300 обогнал Intel Pentium II 300, то можно заключить, что и будущие AMD K6-2 будут обходить Intel Pentium II на тех же частотах. Но это в бизнес-приложениях. К тому же Intel Celeron-A вплотную приблизился к своему старшему брату, а судя по его меньшей цене тоже оказывается очень неплохим, особенно для геймеров.

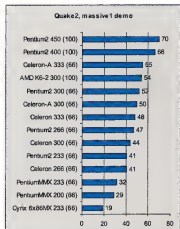
Теперь посмотрим, как ведут себя эти процессоры, но в тесте на 3-мерную графику, а точнее, на тестовую программу 3D Winbench 98. Для тестирования был выбран графический 2D- и 3D-акселератор nVidia Riva 128,

потому что к нему были уже сделаны драйверы, оптимизированные под технологию 3DNow!.



Результаты оказались совершенно удивительными! Действительно, AMD K6-2 300 удалось обогнать в 3D-графике Intel Pentium II 300 и вплотную приблизиться к Intel Pentium II 400.

Чтобы быть более приближенным к реальности, проведем тест на Quake2 (massive1 demo). Результаты говорят сами за себя. Сразу видны преимущества технологии 3DNow! и «слабость» процессора Cyrix. Но, чтобы использовать технологию 3DNow!, нужны драйверы для соответствующего графического акселератора, которые оптимизированы под 3DNow!. Обладая современным графическим ускорителем типа: 3Dfx Voodoo2, 3Dfx Banshee, Matrox G200, Riva128, RivaTNT, S3 Savage 3D, Intel i740, вы можете быть уверены, что для них есть драйверы, поддерживающие технологию 3DNow!. Тем более, если ваш акселератор поддерживает DirectX 6.0, то все в порядке, потому что в DirectX 6.0 введена поддержка новых 3DNow!-команд.





КРАСОЧНЫЙ МИР

Андрей Кожемяко

Карты разные нужны, карты разные важны.

Видеокарты ImageWorld отличаются (нет, не умом и сообразительностью), а хорошим качеством при невысокой цене.

ImageWorld

Давно уже отшумели споры, о том, есть ли практический смысл в технологии мультимедиа — время раставило все по местам. За время развития менялось понятие, что есть настоящее

мы Lucky Star. Почему? Дело в том, что, зарекомендовав себя как производитель качественных и недорогих материнских плат, Lucky Star создала отделение Image World для достижения той же цели. Причем видеокарты, а именно ускорители трехмерной графики Image World, строятся на основе самых популярных и высокопроизводительных чипов, но обладают гораздо более низкой ценой, чем продукты многих фирм. Что нас и заинтересовало.

Мультимедиа сегодня

Раз уж выше было сказано, что линейки продуктов способны удовлетворить все требования пользователей в области мультимедиа-технологий, стоит подробнее остановиться на том, какой смысл вкладывается в слово «мультимедиа» сегодня. Всего лет пять назад (на этапе зарождения) к мультимедийным устройствам относили только звуковую карту и привод CD-ROM. Ничего другого просто и не было. Эти два устройства обязательны и сейчас, причем требования к ним существенно выросли. Так, например, первые звуковые карты обеспечивали лишь восьмизвучный монофонический звук, синтезируемый при помощи FM-алгоритмов. Сейчас это кажется смешным: ныне обязательны стереозвук, многоголосная музыка по таблице воли, все большее распространение получает «объемное» звучание. В области CD-приводов тоже произошел переход от однокорпусных устройств (скорость чтения 150 Кбайт/с), из дополнительных форматов, поддерживаемых разве что Audio CD, к монопным механизмам с пиковой скоростью до 6 Мбайт/с и способностью работать с огромным набором различных форматов компакт-дисков. Все большее распространение получают приводы DVD. Более того, согласно стандарту PC 99, для компьютеров типа Entertainment PC наличие этих устройств обязательно. А именно этот тип компьютеров наиболее близок душе геймера.

Видеопроекторы

Но приводы CD- и DVD-ROM — это отдельная тема. Здесь они упомянуты только по одной причине. Дело в том, что фильмы, хранящиеся на специальных видеокассетах для обоих типов приводов, записаны в сжатом виде. Естественно, что при их проигрывании необходимо производить перевод информации из сжатой формы в нормальную. Эта задача требует большого количества вычислительных ресурсов. В результате «хорошим тоном» считается перекодирование части работы на видеокарту. Практически все современные видеокарты и их драйверы оптимизированы для такой работы. Диски Video CD при этом демонстрируют хорошее, а вот для работы с более качественными DVD-Video подобного решения максимального качества видео лучше всего подходит специальные аппаратные ускорители. Такая карта берет на себя практически всю работу по обработке видеопотока с диска и передает их видеокарте для вывода на экран. Конечно, подобные дополнения устройства несколько

мультимедиа, разрабатывались новые технологии. Теперь же фирмы, работающие на данном рынке, и потребители этих технологий ожидают новые испытания. С одной стороны, спецификации PC 98 и PC 99 переводят многие устройства на экзотично в стандартный набор. Такая судьба у TV-тюнеров, плат декодирования, аппаратных видеопроекторов. Некоторые устройства (такие, как трехмерные ускорители) ныне просто обязательны для некоторых классов машин. С другой стороны, те же самые стандарты запрещают использование карт расширения для шины ISA. Для мультимедиа-устройств это требование является достаточно серьезным: если не считать видеокарт, практически все остальные устройства были ориентированы именно на эту шину. Вот такая вот неидеальная ситуация. Впрочем, ничего не вечно под луной: ситуация меняется существенным образом. Пользователям становится доступны не просто отдельные устройства, полностью отвечающие современным требованиям, но целые линейки продуктов, способные решить абсолютно все проблемы по части поддержки мультимедиа-технологий. С некоторыми такими линейками мы будем знакомить вас на страницах нашего журнала. Вот, например, серия Image World фир-

DARWIN 740



Два- и трехмерный ускоритель на базе полигонального графического чипа Intel 740. Подобно аналогам других производителей, предназначен для высокоскоростной шины AGP и содержит 8 Мбайт памяти. Поддерживает разрешение до 1600х1200 точек при числе цветов до 16 миллионов. Встроенная аппаратная поддержка MPEG 2 и программная (на уровне драйвера) DVD-Video. Имеется вариант с телевизионным выходом.



увеличивают стоимость компьютера, зато позволяют даже при наличии среднего процессора добиваться лучшего качества полноэкранного видео, нежели на мощном PC на базе Pentium II. О чем это мы в игровом журнале? А дело в том, что уже ни одна современная игра не обходится без качественных видеоставок, а некоторые (например, The X-files Game) построены целиком на видео. И естественно, очень сильно нагружают работой процессор. Да и объем их уже слишком велик. Приходится одну игру размещать на большом количестве CD-дисков, тогда как технология DVD позволяет разместить на одном диске даже самую большую игру.

Трехмерные ускорители

Карты-акселераторы нужны не только для просмотра видеосигнала. Специальные ускорители требуются и для работы с трехмерной графикой. Последняя же все активнее перемещается с рабочих станций для создания фильмов на компьютеры обычных пользователей. Началось это наступление

официальное и обязателен для всех остальных типов компьютеров.

Линия Image World и ее применение

Все вышеприведенное не только современные требования к мультимедиа-компьютеру. Практически эти возможности, обеспечиваемые описываемым семейством. Именно это мы и имели в виду в начале, говоря о комплексном решении всех проблем. Единственным недостатком данной линии с этой точки зрения является отсутствие отдельной звуковой карты. То есть работа со звуком средствами Image World поддерживается, но такого устройства, как просто звуковая карта, нет. Низкие будут отмечены случаи, когда это может сильно помешать. Но ничего особо страшного в этом нет — можно использовать карту другого производителя. Хуже было бы, если бы ничего, кроме сиротливой звуковой карты, в это семейство не входило.

Точные технические характеристики всех плат приведены на врезках, здесь же хочется повторить об их применении в компьютерах разных категорий в смысле «спецификации PC 99». Кстати, все карты полностью удовлетворяют требованиям этого стандарта: все они



Consumer PC

Для данного типа компьютеров обязателен трехмерный ускоритель. Рекомендовано также использование шины AGP, наличие TV-тюнера и платы видеозахвата. Обязательные требования легко покрываются и даже перекрываются картой CometTV II для шины PCI. Возможно использование бо-

AMAZON 3D

Трехмерный видеоускоритель на базе чипсета 3Dfx Voodoo2 для шины PCI. Существует модификация с 8 и 12 Мбайт памяти. Допускает работу в SLI-режиме (две карты параллельно). На сегодняшний день один из самых производительных трехмерных графических ускорителей.

второй — DARWIN 740, Twister DVD 2 и Conference TV и, наконец, третий рассчитан на применение плат расширения Twister DVD и Conference TV. Можно заметить, что второй и третий типы обеспечивают несколько больше функциональных возможностей, во второй не оптимизировано для установки в плат расширения. Требования к звуковой системе удовлетворяются в любом случае, так как обе карты Twister работы со звуком поддерживают. Что касается скоро-

По мнению специалистов, в ближайшее время

трехмерные ускорители будут затребованы

во всех областях, включая даже интерфейс

современных операционных систем

COMET 740

В области графики полностью соответствует DARWIN 740, реализован на том же наборе микросхем. Дополнительно содержит схемы видеозахвата и телевизионный приемник. В режиме предварительного просмотра отображает на экране до 16 телеканалов. При помощи программного обеспечения работает со звуком по стандарту AC-3. Существует также вариант со встроенным приемником телетекста.



COMET TV II



Комбинированная карта для шины PCI. Содержит видеоадаптер на базе контроллера Cirrus Logic 5465 (2D/3D-ускоритель) и до 4 Мбайт видеоплаты нового стандарта RAMBUS. Также на плате находится телевизионный приемник, схемы видеозахвата и FM-радио. В режиме предварительного просмотра отображает до 12 телеканалов. Есть модификация со встроенным приемником телетекста.

с игр, где реализовывался так называемый принцип «от первого лица». Результат применения 3D-ускорителей в таких играх, в совокупности с использованием их преимуществ, оказался колоссальным: осуществляется действительно почти полный «эффект присутствия». Ныне же дело только игрой не ограничивается, хотя это направление остается главным. По мнению специалистов, в ближайшее время трехмерные ускорители будут затребованы во всех областях, включая даже интерфейс современных операционных систем. Так что такой акселератор ныне не роскошь, но обязательный компонент любой вычислительной системы. С этой полностью согласны авторы спецификации PC 99: согласно им, аппаратный 3D-ускоритель не нужен лишь для мобильных PC, рекомендован для

реализованы для шины PCI или AGP. Следует учесть, что это субъективный взгляд на вещи, причем предостерегающий минималистским подходом: если что-то не нужно, то оно необязательно.

де производителя видеокарты DARWIN 740 или Comet 740 для шины AGP. Последняя из них полностью обеспечивает весь диапазон обязательных и рекомендуемых возможностей видеосистемы компьютеров данного типа. Вот со звуковыми возможностями дело обстоит несколько хуже. Они не требуются в обязательном порядке, но рекомендуются. Реализовать же их средствами Image World трудно по причине отсутствия отдельной звуковой карты. Впрочем, Comet 740 поддерживает звук по стандарту AC-3, но только программно (при помощи центрального процессора). Конечно, можно установить в компьютер карту Twister DVD или даже Twister DVD 2, однако эти изделия обладают дополнительными возможностями и предназначены для несколько другого типа компьютеров.

Entertainment PC

Естественно, что предназначенные для развлекательных компьютеров плат обязаны быть наиболее мультимедийными из всех имеющихся. И действительно, для этого класса просто обязательно наличие высокопроизводительного (это отдельно подчеркивается в спецификациях) трехмерного ускорителя и аппаратного проигрывателя DVD и MPEG 2. Рекомендованные требования близки к аналогичным для Consumer PC. В данном случае возможны три базовых варианта. Первый из них подразумевает установку Comet 740 и Twister DVD 2,

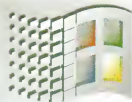
сти трехмерной графики, то ее можно увеличить установкой в компьютер карты Amazon 3D или даже (при наличии желания и финансов) двух таких плат в SLI-режиме.

Выбор — дело пользователя

Приведенная выше информация, как уже было сказано, отнюдь не является истинной в последней инстанции. Она приведена в качестве иллюстрации того, что продукты семейства Image World как минимум удовлетворяют всем требованиям стандарта PC 99 в области мультимедиа. Это касается компьютеров любой категории. Для модернизации уже имеющейся техники это семейство тоже отлично применимо: несмотря на то, что большинство входящих в него устройств является платами высокой интеграции, набор устройств очень хорошо сбалансирован по возможностям. Немаловажна и гибкость технических решений. А в целом вышесказанное сделать селующий. Image World — отличный набор мультимедийных устройств, вполне отвечающий современным требованиям к этому классу оборудования. Не известно, сколь большое число пользователей PC следуют при необходимости выбор именно в его пользу, но рассматривать его как возможный вариант выбора стоит.



Windows 98 для игромана



Яков Шлунт



Про поливавшуюся недавно Windows 98 очень часто говорят, что для работы она практически не годится, но в качестве игровой платформы очень даже недурна. И вот мы решили проверить, насколько эти утверждения близки к истине. Мы просто посмотрели, как ведут себя различные игры под управлением этой операционной системы и сравнили с тем, как те же программы функционировали под управлением DOS, Windows 95 и OSR2. В данной статье речь идет о русской версии Windows 98. Комплектация русской Windows 98 мало отличается от

совсем. Например, нельзя использовать несколько языковых Утилиты Norton'a без установки специального исправления, иначе будут испорчены русские имена файлов, а версии 3.0 без патча к тому же портит и реестр¹. Есть нюансы при установке некоторых устройств. Впрочем, не только в русской Windows. Точно такие же проблемы имеют место во всех странах, где используются алфавиты, отличающиеся от стандартной латиницы. Проблемы возникают даже у американцев, которые ставят клавиатурные раскладки, отличающиеся от стандартной QWERTY. Но все равно «нехороших» программ совсем немного, и подавляющее большинство российских пользователей с ними вряд ли когда-нибудь познакомится. Нужно только следить за совпадением языковых версий

ServicePack и некоторых драйверов, но и это не проблема, во всяком случае для пользователя Internet. Сайт Windows Update, с которого производится обновление Windows, позволит установить только «правильные» компоненты.

Конечно, ошибки были, может быть, они есть и всегда.

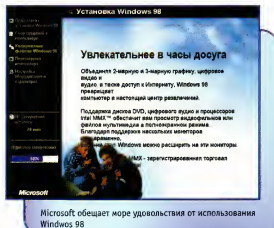
Однако никаких неудобств мне лично за период ознакомления с русской Windows 98 испытывать не приходилось. Но начнем с начала, то есть с установки. Подопытный компьютер имел следующую конфигурацию: процессор Intel Pentium 166, 64 Мбайт

оперативной памяти, жесткий диск Seagate 2.1 Gбайт, видеоадаптер ATI Mach 64 Rage II, звуковая карта Sound Blaster AWE 32, 8-скоростной CD-ROM GoldStar и модем Sportsler 33 600. Вся установка заняла около 40 минут. На «голый» компьютер без операционной системы времени ушло на 10 минут больше.

Проблемы с установкой и настройкой Windows 98, конечно, возникают у многих. Особенно у тех, кто ставил с пиратских дисков. На них до сих пор выкладываются, как правило, сырые и, соответственно, глючные бета-версии. Из имеющихся там ошибок самые бесобидные — невозможность открыть HTML-документ из проводника или нечитаемые сообщения DOS-утилит. Были возможны даже такие вещи, как самопроизвольные отключения некоторых устройств или серьезные поломки файловой системы с частичной или полной

потерей информации. Помимо неприятных ошибок пока не замечено. Зато исправлено около 3000 старых.

Инсталлятор теперь рекомендует сохранить прежнюю операционную систему. Но я поставил поверх имеющейся OSR2, и, как оказалось, зря. После того, как Windows 98 была



Microsoft обещает море удовольствия от использования Windows 98

установлена, некоторые программы потеряли работоспособность (WinHacker 2, как оказалось, не совместим с Windows 98) или работали неправильно (Picture Publisher 7 и фирменные утилиты к лазерному принтеру Panasonic KX P6500). Пришлось заново

По данным тестирования лаборатории Ziff Davis Labs, различные проблемы возникли у половины

пользователей, которые обновили свои системы

Windows 95 (реже OSR2) до Windows 98.

американской. Отсутствует поддержка служб, которых в нашей стране нет, например, WebTV. Список не совместимых с русской и международной Windows 98 приложений практически полностью совпадает. Впрочем, это не означает, что неприятных ограничений нет

потерей информации. Помимо прочего, в бетах, особенно ранних, не будут работать многие программы, как игровые, так и деловые. Но все равно, слухи о плохом качестве локализации

форматировать диск, а потом устанавливать туда DOS 6.22 и Windows 3.11². Нормо было, конечно, сначала ставить на чистый жесткий диск и Windows 95, но мне хотелось иметь возможность загрузки в «настоящем» DOS. Забегая вперед, могу сказать, что двойная загрузка DOS и Windows 98

¹ Эта ошибка действует не только в русской версии Windows. A Norton Utilities 3.0 до сих пор можно встретить в Internet на пиратских дисках. Так что примите к сведению.

² В моем распоряжении оказалась версия Update, которая устанавливается только поверх уже имеющейся Windows.



работает, в отличие от OSR2. Разве что инсталлятор стирает утилиты Defrag, Scandisk и Driverbase, выполнение которых чревато полной или частичной потерей работоспособности Windows 98. Кроме того, в случае установки из Windows 3.1х объем переизменяемых файлов будет значительно меньше: 6,5 Мбайт против 25–50 Мбайт в том случае, если бы это была Windows 95. Так что совет номер один: перед установкой Windows 98 лучше надейся удалить презаную версию ОС и все программы и оставить только операционную систему из «настоящей» DOS. Проверьте, переустановите Windows приложений займет куда меньше времени, чем попытка заставить их нормально работать. Вполне возможно, однако, что у вас все будет работать, как и работало. Но, поверьте, с различными проблемами сталкивался не только я один, и играть в лотереи все же не советую. По данным тестирования лаборатории Ziff Davis Labs, различные проблемы возникали у половины пользователей, которые обновили свои системы с Windows 95 (реже OSR2) до Windows 98. Особенно часто различные неприятности возникали у тех, кому пришлось обновлять программы и устройства. Наследие прошлого почти всегда давало о себе знать.

Утверждение о том, что Windows 98 особенно чувствительна к сбоям и неправильной настройке операционной и кэш памяти, скрытым дефектам и сильному разгону процессора. Особенно много неприятностей доставляют несправности в кэше первого уровня. Часто возникают сбои с платой стандарта АТХ при непрерывных блоках питания. Так что если в DOS и Windows 3.1х все работало нормально, то после первой переустановки во время установки Windows 98 компьютер намертво зависает или появляются сообщения о повреждении реестра или различных «неустраиваемых ошибках». Надо проверить «здоровье» ли выпереженные компоненты системы с помощью стрессовых тестов или вернуть

штатную тактовую частоту процессора. Кроме того, может помочь исправление в установках по умолчанию BIOS, изменение

Утверждение о том, что Windows является лучшим пробником для глючного железа, остается в силе.

параметров refresh rate и циклов ожидания, а также снятие защиты от загрузочных вирусов. При установке на «чистый» компьютер можно выбрать и состав самой Windows, и следить за тем, правильно ли определены системой имеющиеся на компьютере устройства. Как мне (и не только мне) показалось, процедура определения существенно улучшена, особенно для компонентов, выпущенных после 1995 года. В комплект поставки входят драйверы огромного количества видеоадаптеров, модемов, звуковых карт, принтеров. Количество драйверов по сравнению с OSR2 выросло раза в три. Особенно хотелось бы обратить внимание на то, что новой системой штатно поддерживаются такие новые устройства, как

ACR-видеоадаптеры, TV-тюнеры, DVD-дисководы, USB- и FireWare-периферия, 3D-ускорители, звуковые карты с эффе́ктом объемного звучания, а также расширения 3D Now новейших процессоров AMD.

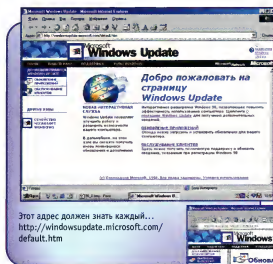
Меньше стала возни с установкой и настройкой звуковых плат фирмы Torgex и многих (но, к сожалению, не всех) трехмерных ускорителей. Особенно заметен прогресс с платами на чипсетах Voodoo, Voodoo2 и Riva 128. Проблемы возможны только с автоопределением старых устройств. Кроме того, поддается работе с 8 мониторами одновременно! Впрочем, настройка системы и выбор необходимых комплектующих для этого — тема для отдельного разговора. Но если все-таки этот фокус продвигать удалось, можно сэкономить немалые деньги: около 1000 долларов. Именно столько составляет разница в цене 21-дюймового монитора и второго 15-дюймового с дополнительной видеокартой.

Никаких проблем с оборудованием у меня не возникло. Единственным устройством на моем компьютере, которое было определено неверно

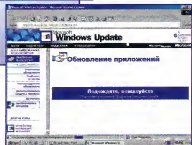
(точнее, не совсем верно), оказался модем. Неправильно определенное устройство было удалено, после переустановки драйвер установлен с фирменного диска, и, в конце концов, все заработало. Впрочем, у меня нет 3DFX-ускорителя, а с такого рода устройствами всегда было много проблем у пользователей локализованных операционных систем: они правильно определялись,

а с принтером все вышло с точностью до наоборот. Кстати, в русской версии Windows 98 используются более «свежие» версии многих драйверов, чем в международной. Еще одно новшество — файловая система FAT32, точнее, обеспечение перехода на нее без потери имеющейся информации. В принципе, с ней могла работать и OSR2, но требовалось заново разбивать и форматировать диск. В Windows 98 появился конвертер, который позволяет преобразовать FAT16 в FAT32 без потери данных³. При использовании новой файловой системы можно реально освободить на диске до 20% места занятых файлами за счет меньшего размера кластеров. У меня преобразование диска заняло около 15 минут, и еще около

получаса ушло на его дефрагментацию. При этом от проведения оптимизации диска отказываться не стоит, иначе производительность системы снизится, да и возможны другие проблемы вплоть до серьезных сбоев и повреждения файлов. По сове-



Этот адрес должен знать каждый...
<http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm>



устанавливались драйверы, а после переустановки компьютер намертво зависал. А потом видеосистема отказывалась работать иначе, как в VGA-режиме. Эта проблема иногда имеет место и при использовании Windows 98, хотя и существенно реже. Рецепт борьбы с такого рода ошибками был и остается следующим: надо установить «региональные стандарты» (Панель управления — Язык и стандарты) как «английские (США)». И уже после установки карты надо возвращать региональные установки на место. Как многие отмечают, для таких устройств лучше использовать фирменные драйверы, а не входящие в поставку Windows 98. По все же какой драйвер ставить, поставившийся с устройством или из комплекта ОС, однозначных рекомендаций нет. Это придется определять самостоятельно, методом проб и ошибок. Например, у меня модем заработал только с фирменным драйвером,

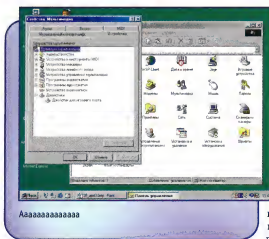
туту хорошо подумать, прежде чем конвертировать файловую систему вашего диска. Проблема в том, что, во-первых, старые приложения для DOS на диске с FAT32 не смогут сохранить данные при загрузке на Windows⁴. Будет абсолютно невозможно работа в DOS, Windows 3.1х или Windows 95 (не OSR2) без использования диспетчера загрузки сторонних разработчиков. На диск с FAT32 нельзя поставить ни одну альтернативную операционную систему, кроме BeOS 4. Эта файловая система очень плохо переносит фрагментацию. Она не совместима с дисковыми компрессорами. Кроме того, некоторые программы на дисках с FAT32 работают неустойчиво. К таким относятся, например,

³ В OSR2 данный конвертер тоже работает.

⁴ В режиме командной строки все работает нормально.



популярная игра «Аллоды». Во-вторых, может замедлиться работа приложений, которые интенсивно обмениваются данными с диском. В-третьих, придется заменить дисковые утилиты и антивирусы на поддерживающие FAT32. На лицензионном компакт-диске имеется и несколько весьма полезных программ, которые не устанавливаются вместе с Windows. Например, клиент MS Exchange, MS FAX, инструмент тонкой настройки системы Tweak UI и несколько утилит для обслуживания дисков



с FAT32. О том, что такое факс и зачем он нужен, долго распространяться не буду. А вот на Tweak UI хотелось бы остановиться подробнее. Это настройка к Панели управления, которая позволяет настроить многие скрытые опции. Например, включать или отключать функции Активного Рабочего стола, очищать контекстное меню «Создать» и еще много чего. Так что примите к сведению... С помощью этого инструмента можно существенно ускорить работу. Но самое главное — это, конечно, Internet Explorer 4.01 в полной поставке с возможностью автоматического обновления как себя самого, так и всей системы⁵. В Windows 95 для этих целей надо было приобретать довольно дорогие пакеты утилит типа Cybermedia OptChange. Впрочем, большинство российских владельцев домашних компьютеров, к сожалению, не является пользователями Internet. И для них это нововведение представляется весьма и весьма сомнительным.

Впрочем, формат HTML активно используется также и для создания систем помощи или различных электронных изданий⁶. Кроме того, Internet Explorer выполняет и функцию штатной файловой оболочки, и программы чтения справки Windows, которая теперь частично сделана в формате HTML. Можно разве что посоветовать тем, кто не имеет доступа в Internet, отменить установку Outlook Express, Net Meeting, FrontPage Express и MS Chat. Там можно осововетить примерно 10 Мбайт на диске.

Единственное, что мне не понравилось — отсутствие изменений в модуле удаленного доступа. Как и в более ранних версиях Windows, он «забывает» пароли, не помнит более чем один телефонный номер у провайдера, оставляет неудобной и многоступенчатой процедуру создания и настройки нового соединения. Те, кто ожидал увидеть некоторое подобие RAS из Windows NT, будут разочарованы. Но все же модуль TCP/IP существенно улучшен. Тестовые лаборатории отмечают ускорение передачи данных в binary mode до 10%. Так что любители онлайн-игр накладе не останутся. Как мне показалось, Windows 98 работает быстрее, чем OSR2. Возможно, это объясняется тем, что используется новая модель драйверов, и значения многих параметров по умолчанию более оптимальны. Кроме того, полностью заменена утилита дефрагментации диска, которая стала значительно умнее: она помещает часто загружаемые файлы в начало диска, что ускоряет доступ к ним. Стало более интеллектуальным управление виртуальной памятью, что тоже неплохо сказывается на производительности. Особенно хотелось бы отметить существенное ускорение тех программ, которые интенсивно

обмениваются данными с дисковыми устройствами. Например, копирование 85 Мбайт из одного раздела диска в другой в DOS без установки программы копирования заняло 15 минут, в OSR2 3 минуты, а в Windows 98

Таблица 1. Сравнение скорости запуска операционной системы и приложений в секундах

Windows 98	OSR2
Загрузка ОС с момента вывода сообщения Starting Windows до появления Рабочего стола	85 33
Загрузка Word 97	25 15
Загрузка 10-страничного документа в Word 97	15 9
Загрузка ODOM для Win95	8 5
Загрузка нового уровня в DOOM для Win95	7 5
Загрузка игры Hexen II	22 12
Загрузка нового уровня в Hexen II	10 7
Передача данных (страница текста формата A4, 300 dpi) со сканера в OCR-программу	150 25

менее минуты. Особенно заметят эти нововведения любители таких игр, как Age of Empires, Dune 2000, «Противостояние», «Вангери», и в Windows 98 они будут работать ощутимо быстрее, чем в OSR2. Во всяком случае, загрузка как самой программы,

так и новых уровней происходит раза в три быстрее. Впрочем, это ускорение я наблюдал на своем компьютере, где установлен приличный объем оперативной памяти. Может быть, это оценят и те, кто имеет 32 и более мегабайт на борту. Зато те, у кого «рамки» будут разочарованы и никакого выигрыша в производительности от замены операционной системы не получат. Более того, результат будет прямо противоположным. Как показали результаты тестов, замедление работы таких систем составляет 8–25%. Замечено, что для нормальной работы нужно не менее 24 Мбайт физической установленной оперативной памяти. В этом случае хотя бы не произойдет падения производительности системы. Кроме того, я отключил очень многие опции Активного Рабочего стола и спецэффекты, которые заметно тормозят систему. Замечены во вредительстве следующие из них: «сглаживать экранные шрифты», «отображать полноразмерные значки», «использовать видеодрайвер при выводе меню, окон, списков». Их можно отключить через Панель управления (Экран — Эффекты). Резко снижается быстротворение и в том случае, если включено использование однонаправленных щелчков мышью. Так что опцию «Как Web-страница» для отображения каталогов в Проводнике (он же Internet

Таблица 2. Минимальные аппаратные требования тестируемых игровых программ

Программа	ОС	CPU, МГц	Память, Кбайт	Использование для оптимизации памяти в DOS	
				Объем	Время
Pirates	00S	8088	256	—	—
Civilisation	00S	8088	512	—	—
Advanced Civilisation	00S	80386	512	+ DPMI	3072
Warcraft	00S	80386	512	+ DPMI	3072
Warcraft 2	00S	80486	512	+ DPMI	6144
Heroes of Might and Magic 2	00S	80486	512	+ DPMI	6144
Master of Magic	00S	80386	580	+ EMS	3072
Dune 2	00S	80286	512	+ XMS	1024
UFO. Enemy Unknown	00S	80386	512	+ DPMI	1024
Pirates Gold	00S	80386	512	+ DPMI	6144
ODOM 2	00S	80386	512	+ DPMI	3072
ODOM for Win95	Win9x/NT	80386	8192	N/A	N/A
Hexen II	Win9x/NT	80486	16 384	N/A	N/A
Age of Empires	Win9x/NT	80486	16 384	N/A	N/A

⁵ С автоматическим обновлением надо быть осторожным. Замечено, что у пользователей компьютеров от DELL, COMPAQ, Toshiba и IBM, особенно блокнотных, обновление системы на этом сайте приводит к полной потере работоспособности системы.

⁶ Хотелось бы отметить, например, журнал «Ауранде», серии обучающих программ «Активная математика» и «Активная физика», энциклопедию Britannica.



Таблица 3. Проблемы, возникшие при запуске различных игровых программ и способы их решения в зависимости от используемой операционной системы

	OS/2 6.22	Windows 95	Windows 98 OSR2	Windows 98
Pirates	Нет гигиенического выхода. Отсутствует поддержка VGA-дисплея	Запуск в среде Windows приводил к зависанию системы.	При запуске из Windows процедура выхода нестандартная (необходимо переключиться в Проводник, а затем зайти на панель задач иными способами привели к перезагрузке компьютера).	Запуск из среды Windows приводил к сбою. Нормальная работа была возможна только при загрузке в предыдущей версии DOS.
Civilisation	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Чрезвычайное снижение скорости работы. Нормальное функционирование оказалось возможным только в DOS-режиме.
Advanced Civilisation	Не запустился (отсутствовал VESA-драйвер для DDS)	Не запустился	Не запустился	Не запустился
Warcraft	Не возникало	Для запуска в Windows необходимо было заново конфигурировать звук. Существенное снижение быстродействия по сравнению с DOS.	Для запуска в Windows необходимо было заново конфигурировать звук. Существенное снижение быстродействия по сравнению с DOS.	Не возникало, за исключением переконфигурирования звуковой карты для игры в DOS и Windows.
Warcraft 2	Медленный обмен данными с CD-ROM	Не возникало	Не возникало	Не возникало
Heroes of Might and Magic 2	Не возникало	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру иногда был невозможен.	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру иногда был невозможен.	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру приводил к сбою.
Master of Magic	Потребовалось внести изменения в конфигурационные файлы с целью обеспечить требуемый обмен нижней памяти и обеспечить поддержку отбраковки.	Вследствие нехватки памяти запуск программы был возможен только при отключенных звуковых эффектах. После установки бесплатного дополнения Kernel Toys все работало нормально.	Вследствие нехватки памяти запуск программы был возможен только при отключенных звуковых эффектах. Крайне нестабильная работа в DOS-режиме вследствие ошибки в драйвере EMM386.EXE. Частично удалось снять проблемы после установки Kernel Toys.	Запуск был возможен только при загрузке в DOS-режиме или при установке OEMM.
Dune 2	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Не возникало
UFD. Enemy Unknown	Невозможность запуска на компьютере, где установлено более 16 Мбайт ОЗУ. Проблема была решена апдейтом до версии 1.2 или установкой русифицированного варианта.	Русская версия работала некорректно. С английскими никакими проблем не было.	Некорректная работа русской версии, а также английской 1.2. Потребовалась переустановка программы.	Не возникало
Pirates Gold	Запуск приводил к зависанию системы вследствие некорректной поддержки SVGA-режима дисплея.	Запуск как в самой Windows, так и в режиме эмуляции DOS приводил к аварийному завершению программы.	Отказался запускаться как в самой Windows, так и в режиме эмуляции DOS.	Запуск приводил к различным системным ошибкам.
DOOM 2	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Не возникало
DOOM for Win95	N/A*)	Сильная загрузка процессора. Существенное замедление на уровнях с большим количеством монстров. Работа в других приложениях практически невозможна.	После инсталляции потребовалась переустановка DirectX.	Не возникало. Значительно ускорилась загрузка новых уровней. Никаких самопроизвольных замедлений работы программы не отмечалось. После установки DirectX 6 производительность еще более выросла.
Hexen II	N/A	Требуется установка OpenGL. Работа в других приложениях практически невозможна из-за сильной загрузки процессора.	Сильная загрузка процессора, работа в других приложениях практически невозможна.	Не возникало. По сравнению с более ранними версиями Windows существенно ускорилась загрузка самой программы и новых уровней.
Age of Empires	N/A	Сильная загрузка процессора, работа в других приложениях практически невозможна.	Высокая загрузка процессора. При использовании английской версии игры требуется переустановка DirectX.	Не возникало. Существенно ускорилось обращение к CD-диску, а также запуск самой программы, особенно после установки DirectX 6.

*) Непременно. Данная программа не может функционировать в DOS.

Exploiter) лучше отключить. Кроме того, надо иметь в виду и то, что FAT 32 работает довольно медленно, когда приходится оперировать большим количеством небольших файлов⁷. По результатам тестов ведущих западных лабораторий, проигрыш по быстродействию в данном случае может достигать 5–10 %. Это, однако, вполне мизерно. Надо указать, что ваш компьютер является файловым сервером, тогда система будет активнее кшировать данные (Панель управления — Система — Быстродействие — Файловая система — Типичная роль этого компьютера — Файловый сервер). Оценить, целесообразен ли переход на Windows 98 конкретно для вас можно на новом сайте www.digest.univers.cv.ua. Там размещена специальная программа, которая, в зависимости от ответов на несколько простых вопросов, вынесет вердикт.

Я привел некоторые сравнения в скорости запуска разных приложений в OSR2 и Windows 98 на своем компьютере, результаты приведены в таблице 1. Был установлен один и тот же комплект приложений, совпадало большинство критичных настроек. Так что преимущества Windows 98 налицо.

Кроме того, некоторые программы стали работать устойчиво, в то время как в OSR2 они сбоили. Это, например, файловая оболочка PowerDesk, плагины к PhotoShop Chromatica, Bryce 2, автоматический переводчик WebView. Надо, однако, иметь в виду, что любой сбой в Internet Explorer нарушит нормальное функционирование системы. А это, к сожалению, иногда происходит... Хотя, слава богу, что для интеграции с системой выбрали не Netscape Communicator. Иначе система бы падала несколько раз в день.

Но вернемся к играм. Мы выбрали для тестирования 11 программ для DOS и 3 для Windows 9x/NT разных годов выпуска, от 1985 года до новейших (таблица 2). Различные проблемы имели место при запуске 10 программ. Причем с двумя довольно серьезные: одна вообще отказалась функционировать во всех операционных системах, другая работала с серьезными сбоями. Как видно из таблицы 3, в Windows 98 существенно лучше работают Windows-игры. Многие проблемы, с которыми

⁷ Но при работе с большими файлами все наоборот, и использование FAT 32 даст выигрыш в быстродействии



сталкивались пользователи Windows 95, если не решены совсем, то, по крайней мере, их остроуту удалось значительно снизить. Конечно, и в Windows 98 все же не стоит одновременно запускать несколько приложений, которые интенсивно загружают процессор. Многие «большие» Windows-игры, особенно жанра 3D Action (Quake2, Heaven II, Unreal), наряду с программами трехмерного моделирования, векторными графическими редакторами и автоматическими переводчиками, как раз к ним и относятся. Но все же результаты будут существенно лучше, чем в Windows 95 или OSR2. Например, во время работы над данной статьей я провел следующий эксперимент: в автоматическом переводчике Сократ одновременно переводилась объектный документ и запускался Heaven II. Даже при запуске одной из этих программ загрузка процессора близка к 100%. Windows 95 этого издательства просто не пережила и закрывала одно из приложений, выдавая сообщения об ошибках. OSR2

последствиями. Есть и проблемы с драйверами. Например, замечено, что DOOM для Windows 95 зависает на компьютерах с некоторыми

Многие считают, что именно появление комплекта

драйверов DirectX сделало Windows

игровой платформой.

видеокартами S3. Это исправляется сменой драйвера. Многие Windows-игры требуют установки DirectX, иногда этот набор драйверов входит в их поставку. Многие считают, что именно появление этого комплекта сделало Windows игровой платформой. В Windows 98, как русскую, так и международную, включен DirectX5, хотя за месяц до выхода русской версии Microsoft выпустила 6-ю. Но тем не менее я бы рекомендовал ставить последнюю версию тогда и только тогда, когда этого требует новая игра, а также уже есть. Например, ВЛСОД 2 — стрелялка на движке Unreal. Да и многие более старые игры с DirectX6

систему в исходное состояние можно за несколько минут. С DOS-играми все несколько сложнее. Некоторые из них будут работать существенно хуже, чем в Windows 95, но говорить уже о DOS. Это прежде всего очень старые программы, из которых даже нет «тишегичного» выхода (Pirates), а также использующие отображаемую (EMS) память при высоких требованиях к нижней. К последним относятся некоторые игры фирмы Microprose начала 90-х годов, например, Master of Magic, Master of Orion, F15. Впрочем, после установки QEMM 8 и выше все проблемы с ними исчезают. Очень медленно работают Civilisation, Colonisation, Railroad Tycoon, старые версии «Марьяха». Мне, например, скорость работы Civilisation на моем компьютере в Windows 98 живо напомнила те времена, когда я только познакомился с этой игрой, имел 286-й компьютер с EGA дисплеем. Хотя, может быть, Windows тут и не при чем. DOS, например, одна из первых версий

была потому, что объем нижней памяти DOS в Windows 98 будет на 30 Кбайт больше, чем в Windows 95 или OSR2, и это без установки дополнительных компонентов типа Kernel Toys. Исправлены ошибки в драйверах himem.sys и emm386.exe, которые имели место в русской версии OSR2. Так что никакой разницы в функционировании таких игр в DOS 6.22, DOS 7.1 (режим командной строки Windows 98) и в самой Windows 98 я не выявил. Единственным исключением оказался Warcraft (первая версия), где для запуска в среде DOS пришлось вручную конфигурировать параметры звуковой карты. Хотя

Отзывы о Windows 95, которые были даны ведущими тастовыми лабораториями и изданиями:

CNET:

«Если вы работаете на 386-й машине (и на 486-й тоже... Я.Ш.), то ни в коем случае. Если вы готовы или любите Интернет, то можете быть...»

ZDNet:

«Для киного... у кого есть FAT32, этот опередит примет много пользы».

CMPNet:

«Windows 95 не настолько отличается от Windows 95, чтобы из-за этого стоило переключать, но как очередной опередит это очень классная вещь».

Family PC:

«При таком количестве положительных отзывов мы выносим продукту вердикт "Редакция советует"».




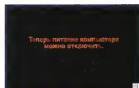
Много игр хороших и разных...
Да вот только не все дружит с W98

ждала, пока переводчик справится со своей задачей и загрузка процессора снизится до приемлемого уровня. А в Windows 98 все заработало, хотя и довольно медленно до того момента, когда Сократ завершил перевод. Но, надо предупредить, я отключил многие опции, которые непроизводительно расходуют системные ресурсы. Не стоит также запускать одновременно «большие» игры и приложения, которые интенсивно расходуют оперативную память — профессиональные растровые графические редакторы, CD-рекордеры, программы оптического распознавания текста. В результате с большой долей вероятности выйдет мертвый зависок с тяжелейшими

работают лучше, например, Витерии или Age of Empires. Юности будут двигаться гораздо быстрее. А вот Diablo DirectX6 не переваривает на дух: возникает проблемы со звуком, возможно и зависание. Иногда серьезно ухудшается воспроизведение полноэкранного видео и звука в формате CD Audio, MP3, Real Audio, особенно на низких частотах. Кроме того, для видеокарт S3, Matrox и Diamond нужны свои собственные варианты DirectX. Найти их не проблема для пользователей Internet, но тем, кто этого лишен, придется ждать несколько месяцев, пока они

«Марьяха» даже в DOS могла думать над очередным ходом до получения, а на старой «трешке» это время не превышало двух минут. Особенности некоторых средств разработки того времени. Более поздние версии этой игры работают хорошо. Зато практически никакой разницы при запуске программ, работающих в защищенном режиме (UFO, все версии DOOM, Warcraft, Heroes of Might and Magic 2) или использующих дополнительную (XMS) память (Dune 2), вы не заметите. Более того, иногда удается запустить программу, которая в DOS вообще отказывалась функционировать. Это имело место, например, в случае UFO, который просто с ума сходил, если на компьютере физически установлено более чем 16 Мбайт оперативной памяти. Еще в Windows 95 можно было ограничить объем памяти, используемой DOS-программой. Но в Windows 98 такие программы функционируют все-таки, на мой взгляд, быстрее и надежнее. Хотя

есть и среди этой категории игр такие, которые не удалось запустить. К ним относятся Advanced Civilization и Celtic Tales. Balor of evil, которые работают в SVGA-режиме. Причем последняя пишется его реализован в обход системы и намертво зашивает компьютер. Могут возникнуть проблемы и в тех программах, которые используют DOS-расширители, отличающиеся от стандартного DOS-расширителя. Например Pirates Gold. У меня она очень сильно зависла. Впрочем, ее запуск не приводит к мертвому зависанию и системным ошибкам, как в Windows 95. 



Только не переусаживайте, иначе отключитесь.



НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...



Вот такая... катапульта

Фото к
приему седла

**Чем бы дитя не тешилось, лишь бы прибыло была
(Кит игровой индустрии)**

К чему мы только не привыкли в последние годы. К мышкам, джойстикам, 3D-ускорителям, джойстикам и рулям с отдачей и многим другим хитрым штуковинам. Любое устройство, которым мы привыкли пользоваться каждый день, когда-то было экзотикой. Вот вам очередная порция интересных устройств, которые, может быть, уже завтра станут привычными и необходимыми. Вот, например, кокпит. Да, да, самая натуральная кабина пилота, ну, может, по размерам чуть меньше обычной, да выглядит, скорее, как кабина вертолета, нежели самолета. Хм... Возникают три вопроса: зачем это надо,

сколько это стоит и, наконец, а где все это размещать? Ну зачем все это — вполне понятно. Еще одна попытка добавлять реалистичности в летные симуляторы. Можно сказать, «объединитель» всех предыдущих попыток. Представляете, какой комплекс теперь можно установить в уголке

квартиры: кокпит, в нем монитор побольше, джойстик, естественно, с отдачей, под креслом сабвуфер помощнее, чтоб аж подрабывало.

Нет, конечно, до супердорогих тренировочных комплексов, в которых создается точнейшая имитация полета, этому изделию еще далеко. Но первый шаг сделан. Глядя, и через несколько лет в квартирах игроков появятся настоящие имитаторы кабины пилотов, танков... Ну, автомобильные-то обязательно. И резко уменьшится поток


автомобилей на улицах. А что, проснулся, умылся, поел, сел в виртуальный автомобиль (кому что нравится — хоть «роллс-ройс» ручной сборки), приехал в виртуальный офис, и все это, не выходя из квартиры. Вон ведь «ходят» люди поохотиться

когда вы радостно выпускаете ракету в Quake II, вас нежил так подкидывает на этом стульчике, а уж когда получаешь свою порцию...

Не зря же ребята (ну очень крутые геймеры, многие из которых еще и разработчики любимых нами игршек) из CPL (*The Cyberathlete Professionals League*) захотели BSG Labs себе в спонсоры и выигрывают теперь Quake-чемпионаты именно на этих навороченных стульчиках. Попробовал, видать, подпрыгивать. А стоит сегодня эта радость от 300 до 600 долларов в зависимости от комплектации.

А вот еще один наворот — «Фраг-мастер» его зовут. Вообще-то, его навороченность заключается не в чем, а в том, что это первый манипулятор, разработанный специально для игры в 3D-шутеры.

Фирма ThrustMaster решила отучить заклятых кнакеров от мыши. Что ж, посмотрим, как это у нее получится.

Но устройство, если к нему привыкнешься, действительно удобное, и кто знает, может, уже в начале года оно появится в наших магазинах. Так что не пропустите! 

и порывачить, не отходя от компьютера...

Кстати, о кресле, под которое ставится сабвуфер. Вот вам еще один наворот — «живой», так сказать, стул. Подарочек от фирмы BSG Labs, который зовется Intensor. Суть: в кресло встроены динамики и хитро подключен сабвуфер. И соответственно звуки вы ощущаете не только ушами, но и... телом. И в тот момент,

Мегадевайс для супер-пупер убийц

Осталось приделать
крылья и мотор...

Лидер гонки

плавающая
точка стала
еще быстрее!

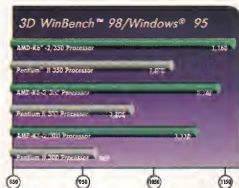


Технология 3DNow!™



Технология 3DNow! — первая инновация в архитектуре x86 процессоров, которая существенно улучшает работу с 3D-графикой, мультимедиа, и других PC-приложений, интенсивно использующих операции с плавающей точкой.

AMD



AMD hotline: в Москве (095) 259-12-38, в Санкт-Петербурге (812) 325-42-14



Обзор самых интересных и посещаемых мест в Internet, посвященных ролевым играм.

Компьютерные ролевые игры в INTERNET

Олег Терехов



Каждая игра в той или иной степени требует перевоплощения. Ролевые игры в этом смысле — наиболее сложные, ведь в них именно от умения аходить в роль и зависит успех. С появлением Internet ролевые игры стали в нем одним из наиболее популярных. На мой взгляд, это вполне закономерно, и объясняется несколькими причинами.

Internet — это среда, где человек представлен только своим IP-адресом, а для общения с другими людьми необходимо как-то представить себя. В этом смысле RPG идеальны, так как выбор роли в игре сразу создает человеку образ и тем самым существенно облегчает общение.

Другой важный момент — возможность полной анонимности партнеров по игре, дающая богатую пищу фантазии. В отличие от разных беголок-стрелялок, где знание того, что ты «убиваешь» соседа Сашу, только увеличивает азарт, в ролевой игре интереснее не знать реального соперника.

Наконец, скорость связи с Internet играет в RPG далеко не первую роль. Конечно, неприятно, когда игра тормозит, но по крайней мере, от этого не зависит ваш успех, или, наоборот, неудача.

По всем этим причинам я и решил в этом номере предложить вам обзор самых интересных мест в Internet, связанных именно с ролевыми играми.

Вадим Воздвигов

Ролевые игры (Role Playing Games — RPG) появились на Западе довольно давно и приобрели большую популярность после опубликования книг Д.Толкина. Суть RPG состоит в том, что игрок выбирает себе персонажа с определенным набором качеств, управляет им. Главное в ролевой игре — хорошо «входить в роль» и чувствовать героя, в противном случае вас ждет неудача. Многие игры заставляют перевоплощаться: играя в «Цивилизацию», можно почувствовать себя премьер-министром или злобным и коварным диктатором, а в Doom — крутым спецназовцем. Но тот же Doom требует лишь быстрой реакции, и вам вовсе не обязательно знать, как должны поступить ваши персонажи в той или иной ситуации. В ролевых играх — наоборот. Здесь главное знать свою роль и читать правила этикета того мира, где вы находитесь.

Поначалу, чтобы поиграть в RPG, пользовались специальными издаваемыми некоторыми крупными фирмами типа TSR Inc. сборниками карт, правил и прочих атрибутов настольной игры. Первые компьютерные ролевые игры были созданы практически сразу после появления персональных компьютеров, совместимых с IBM. Эра компьютерных RPG началась с восьмидесятых годов, и за почти 20 лет такие игры прошли практически через все этапы, присущие игровому жанру: зарождение, становление, пик популярности, постепенное затухание и, к сожалению, почти полный упадок. Но кризис жанра прошел, и сейчас в Internet наблюдается новый всплеск интереса к ролевым играм.

Более или менее удачные представители игр этого жанра появились, но, к сожалению, не было в последние 2-3 года выпущено той,

которая могла бы сравниться по играбельности с представителями ролевых игр времен их расцвета. Ведь в ролевые игры люди играют вне зависимости от того, какое графическое оформление было создано авторами игры, и от того, сколько она занимает пространства на жестком диске. В них играют не за самой их сути, того впечатления, которое не может получить человек, не проведший хотя бы одной бессонной ночи за разгадыванием загадок и общением с разными персонажами, наслаждением игровой мир. Поэтому любители RPG предпочитают именно старые, проверенные зодь и поперек шедевр новым красивым, но более примитивным поделкам.

Конечно, рассказывать об истории ролевых игр можно довольно долго, по этому поводу можно найти немало ресурсов в Internet. Еще дольше можно размышлять о преимуществах и недостатках RPG, их игре play (играбельности), их влиянии на психику играющего и многих других вещах, но все же основная тема этой статьи — интересные места в Internet, посвященные ролевым играм. Так что отправимся туда.

WIZARDRY

Немногие геймеры сейчас знают фирму Sir-Tech Software. Одно время она была известна благодаря стратегическо-тактической игре с небольшими экранками RPG — Jagged Alliance. Сейчас в разработке находится вторая часть этой вполне неплохой игры, которая пару лет назад захватила немало любителей тактики. Например, многие люди после прохождения такого шедевра от Microprose, как X-COM: UFO Defence (UFO:

Enemy Unknown в Европе), обратили свои взгляды к продукту Sir-Tech.

Но несколько лет ранее эта фирма была очень широко известна в геймерских кругах, благодаря разработке и выпуску на рынок замечательной ролевой игры, имевшей название Wizardry. Первая игра из этой серии вышла в начале восьмидесятых годов и, соответственно, имела небольшой объем, примитивную графику, но очень неплохой развитый сюжет. Мир, созданный сценаристами, работавшими на компании Sir-Tech, был фантастическим, но это не был мир AD&D (об этой игровой концепции — позже).



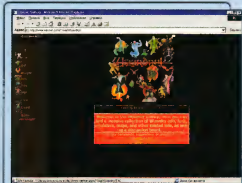
Картина из будущей Wizardry 8

Это был свой собственный самобытный мир со своими системами магии, умений и прочих характеристик, отличающих фантазий, и, в частности, RPG-игры друг от друга. Затем были выпущены еще шесть частей этого замечательного сериала. Естественно, раз от



раза, улучшались графические и вообще внешнее оформление игр, но основной положительной чертой их все же является очень качественный, продуманный сюжет, позволяющий игроку полностью окунуться в мир игры.

К сожалению, в нашей стране первые пять частей сериала известны очень мало, и одно время бытовало мнение, что сериал Wizardry начнется с шестой части. Однако это не так, просто очень мало людей видели первые произведения. Автор данной статьи тоже не



На этом сайте в разделе Files можно скачать игры сериала Wizardry

увидел Wizardry 1-5 вообще и не поиграл в них, а информация о первых пяти частях попала к нему в руки только из просторов Internet. Шестая же и седьмая часть были, да и сейчас остаются очень широко известными в кругах любителей ролевых игр. И отличаются они от подавляющего большинства других игр действительно потрясающим эффектом вживания в роль.

Этому сериалу посвящено огромное количество сайтов в Сети, что доказывает слова о том, что любителей RPG все еще достаточно много. Естественно, человеку, борющемуся просторами Internet в поисках информации о сериале Wizardry, стоит заглянуть на официальный сервер компании Sir-Tech (<http://www.sir-tech.com>). Здесь можно получить немало информации по сериалу и по отдельным играм, пачки для запуска их на машинах с процессором классом выше 486 и много других полезных сведений, например, о том, что в разработку находится очередная восьмая часть сериала. Причем делается она, по словам разработчиков, в лучших традициях Wizardry по своим ролевым элементам и, плюс к этому, обещает быть первой RPG, поддерживающей все визуальные эффекты, доступные сейчас. То есть для запуска игры будет необходим процессор не хуже Pentium с частотой 166 МГц и будет очень желательным ускоритель 3D-графики. Также можно почитать ответы разработчиков на наиболее часто задаваемые вопросы, посмотреть скриншоты из будущей игры, что дает понять почему настолько возросли системные требования программы по сравнению с предыдущей частью сериала (с 286 до Pentium 166).

Но официальный сайт редко предоставляет пользователю абсолютно полную информацию. Иногда приходится в поисках нужных данных

искать сетевые ресурсы, сделанные поклонниками игры. На них в некоторых случаях можно найти интересные мнения, переписку разнообразных людей, увлекающихся прохождением лабиринтов, советы по валоу сохраненных игр для улучшения характеристик своих персонажей, оружие и многое другое. Например, в данном случае, при валоге записанной игры, можно добиться даже создания абсолютно нового предмета с присущими одному ему характеристиками. Несколько сайтов, посвященных ролевому Wizardry, могут оказаться очень интересными с точки зрения человека, который запутался в прохождении и пытается найти помощь. Или для человека, которому просто интересно посмотреть на творения, созданные не разработчиками игры, а такими же ее поклонниками, каковым он сам и является.

На сайте, носщем имя Wizpage (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arca/2958/wizpage.htm>), можно найти краткое описание игры Wizardry 7: мнение автора об этой игре, очень небольшой по объему пересказ начального сюжета и много другой интересной информации. Например, советы начинающим новую игру, которые иногда бывают очень полезными, но по собственному опыту могу сказать, что всегда интереснее начинать новую игру самому, а не по чьему-то образу и подобию. Однако начинающему ролеплееру все же имеет смысл прислушаться к советам, данным на этом сайте. Дело в том, что от начального выбора группы приключенцев будет очень сильно зависеть их последующие способности, новые заклинания, которые может выучить персонаж, и скорость получения новых уровней опыта. И хотя, конечно, можно набрать команду с совершенно неразвитыми изначально персонажами и потом переучить их другим профессиям, существует вероятность, что вам просто не удастся постоянно переучивать некоторые моменты и в лучшем случае захочется начать игру заново, в худшем же — в порыве злости можно стереть игру с винчестера и лишиться такого великого удовольствия, как прохождение одной из лучших ролевых игр.

На сайте присутствуют несколько ссылок на разные FAQ (Frequently Asked Questions), пачки к игре, увеличивающие ее скорость и поправляющие некоторые ошибки, допущенные разработчиками и на программу, позволяющую редактировать файл сохраненной игры. Вообще этот сайт не очень выделяется в плане дизайна, зато на нем можно получить довольно много интересной информации, что заставляло меня написать о нем, как о достаточно интересном месте для поклонника Wizardry 7.

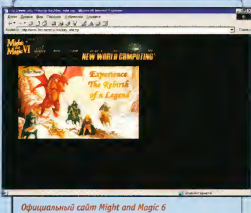
Поклонникам Wizardry 7 будет интересен сайт QBasic Gallery, находящийся по адресу <http://www.verinet.com/~xxa/Wizardry/>. Здесь можно найти больше информации, чем на Wizpage, да и дизайн получше. На сайте можно найти новости, которые хоть и появляются нечасто, зато имеют довольно интересный характер. Например, в новостях от 23 ноября 1998 года говорится в частности о том, что были добавлены карты для Wizardry 5. В рубрике Images можно найти скриншоты

из всех частей игр серии, что является довольно интересной особенностью, так как увидеть те старые игры где-либо теперь очень проблематично. Но основной интерес данный сайт представляет как архив старых пяти игр серии. На нем лежат заархивированные пять первых частей Wizardry. Их можно скачать, разархивировать и поиграть. Это, конечно, прекрасная возможность для тех людей, которые интересуются такими раритетами. Вообще на этих сайтах можно остановиться, описывая серию игр Wizardry и перейти к другим играм ролевого жанра.

MIGHT AND MAGIC

Этот сериал тоже берет свое начало в стародавние времена. В восьмидесятых годах компании New World Computing выпустила ролевую игру, которая была названа Might and Magic, что переводится практически каждым человеком по-своему. Но общий смысл названия остается все же. Через некоторое время после первой части разработчики, почувствовав то, что игра стала популярна, выпустили вторую часть сериала, а вскоре после нее и третью. Но в нашей стране лишь немногие люди видели первые две части.

Третья же игра сериала под названием Isles of Terra в свое время прочно обосновалась на винчестерах любителей ролевых игр. Конечно, она была не так хороша по сюжетным поворотам и заманчивости игрового мира, но



Официальный сайт Might and Magic 6

выгодно отличалась от практически всех ролевых игр того времени очень неплохой, опять же в то же времена, графикой. В общем, не так уж и важно почему, но именно третья часть сериала Might and Magic завоевала популярность среди игроков с этим названием. Вскоре после этого New World Computing выпустила четвертую и пятую части, которые сюжетно были связаны с третьей — немногим, но очень тесно друг с другом. И почти одновременно на рынке оказались игры, сопоставимые Might&Magic 4 и 5 «в одном флаконе». Вместе с Ultima 8 эти игры стали



последними перед довольно долгим перерывом в разработке программы того рода.

На дворе стоял 1994 год, когда RPG уже не были настолько популярны, как пару лет назад и жанр постепенно умирал. Интерес к мирам системы M&M разработчики поддерживали путем выпуска очень популярных игр Heroes of Might and Magic. Но эти игры имели совсем зачаточные признаки RPG и развитую систему стратегической игры. Сериял Might&Magic как RPG возродили только в 1998 году после выпуска шестой части, получившей название Might&Magic: The Mandate of Heaven. Эта игра так же, как и



Brad Chapman's Might and Magic VI Webpage

ее предшественники, использует мощност современных компьютеров для реализации графических и визуальных эффектов. И поскольку сейчас мощност компьютерных систем во много раз превосходит мощност систем четырехлетней давности, новая игра выглядит намного лучше, нежели спит первых частей. Но, к сожалению, разработчики немного опоздали с графическим движком новой части. Он является расставным, хотя сейчас уже вовсю используются полигональные game engines.

Но все же в RPG главное не графика, а сюжет. Сюжеты в Might and Magic всегда уступали этому же компоненту сериала Wizardry. В шестой части дело обстоит также. Хотя пока не вышла восьмая серия игр от Sir-Tech, никто не может сравнить их. А судя по скриншотам, новая версия Wizardry обгонит конкурента и в его ипостаси — графике. Хотя покажем — увидим. А теперь спит все-таки обратиться к интересным местам в Internet, где можно найти информацию по играм сериала Might and Magic. Во-первых, конечно, внимания заслуживает официальный сайт разработчиков и издатель последней серии — 3DO (<http://www.3do.com/mm6/>).

Во-вторых, после того как попасть на этот сайт, становится очень приятно за то, как дизайнеры отнеслись к своей работе. Хотя, наверно, не столько дизайнеры, сколько программисты. Сайт сделан в использовании Java. Также приятно удивляет то, что все «наворотом» на Java загружаются удивительно быстро. Вообще по сайту приятно побродить, правда немного расстраивает то, что сделан был этот дизайн для пользователей, работающих с разрешением экрана 640x480 точек, что немного неприятно сказывается на глазах просматривающего сайт человека, если

он использует разрешение больше, чем стандартные 640x480.

Сайт содержит описания практически всех встречающихся в игре предметов, оружия, защитного вооружения, рас и много другой полезной информации для человека, который в эту игру играет и хочет узнать что-нибудь интересное о той вещи, которую недавно нашел в мире Might and Magic.

Также достоин посещения сайт, сделанный простым поклонником сериала, по имени Brad Chapman. Этот сайт, известный под названием Redneck's Might and Magic VI Webpage, и находящийся по адресу <http://www3.sympatico.ca/brad7pines/mm6/>, представляет нам довольно много информации, которая касается игры. Из того, что нет на официальном сервере игры, вы можете найти описания квестов — заданий, которые дают вам NPC (non-player character), и, выполнив которые, вы можете получить большее количество опыта и, вероятно, ценные предметы. Хотя для продолжения сюжета игры совсем необязательно выполнять все задания. Если что-то не получается — ничего страшного, можно продолжать проходить основной сюжет. Также на сайте можно найти Strategy — советы игрокам по прохождению. Конечно, играть по описанию совсем не так интересно, но в том случае, если застрял и задика вики не решает, без них не обойтись. Многие люди просто заглядывают в решение игры. Знаю о такой особенности, автор сайта разместил у себя на страницах такую рубрику. Естественно, ее нельзя найти на официальном сервере, так как это повредило бы сюжету, но на данном сайте вы можете посмотреть Strategy по прохождению Might and Magic 6.

Также на этих страницах вы можете повторить с единомышленниками в реальном времени — на сайте присутствует Chat-комната. Интересно также количество посещений этого сайта. Оно перевалило уже за 500 тысяч. Это необыкновенно высокий показатель, учитывая то, что сайт был создан частным лицом и имеет своей тематикой одну единственную компьютерную игру. Это доказывает, что геймеры очень тепло приняли эту настолько долгожданную игру, выход которой как надеются многие фанаты RPG, ознаменовал собой раз возрождения почти ушедшего в прошлое жанра.

FALLOUT

Сериал игр Fallout — есть нечто другое, нежели ролевые сериалы Wizardry или Might and Magic. Концепция Fallout абсолютно другая. Во-первых, действие этих игр происходит не в мире фантазии, как в привычных нам RPG, а в будущем, после ядерной войны. Причем этот игровой мир сам по себе является очень мрачным, вносящим в подавленное настроение. Хотя, может быть, Fallout был первой RPG после перерыва в их выпуске, неслучайно устроенном компаниями-производителями в 1994 году. И, надо сказать, Fallout оказался очень неплохим продуктом. Истосковавшиеся по ролевым играм их любители увидели плюс ко всему не просто подделку

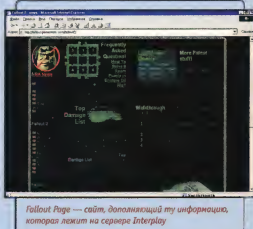
«абы как», а реальный серьезный продукт, и игра стала занимать самые высокие места в хит-парадах. В нашей стране тоже очень хорошо приняли эту игру и, может быть, это



Calvin упрекает Fallout

первый ролевой сериал, который известен в нашей стране с самой первой части.

Fallout 2 — игра, вышедшая через год после первой части и имеющая все ту же самую графическую часть с полностью другим сюжетом, немного связанным с первым. Вообще, конечно, по второй части сериала видно, что разработчики все-таки больше занялись зарабатыванием денег и, на мой взгляд, вложили в свое произведение гораздо меньше желания и, что называется, души. Конечно, вторая часть сериала оказалась хорошей добротной игрой с очень качественным сюжетом, неплохой графикой, да и все вроде в ней хорошо. Но впечатление при игре несколько другое, чем при прохождении Fallout 1. Хотя, конечно, это решать каждому человеку в отдельности.



Fallout Page — сайт, дополняющий ту информацию, которая лежит на сервере Interplay

Но тем не менее, сайтов, посвященных сериалу Fallout, оказалось немало, и сначала остановимся на официальных сайтах каждой из этих двух игр. Расположены они на одном сервере — компании Interplay — и найти их можно по адресам <http://www.interplay.com/fallout/> и <http://www.interplay.com/fallout2/> соответственно.

На сайте каждой из этих игр вы можете найти информацию примерно следующего содержания: краткую историю игры, то есть сюжет, картинки, некоторые файлы, которые могут оказаться полезны игроку, например, некоторые патчи для игры, исправляющие некоторые допущенные изначально ошибки. Также на страничках, посвященных первой части, можно найти краткое описание начала сюжета и помочь в начале игры. Есть и описания предметов, которые могут встретиться в самом начале. Дальше разработчики решили не публиковать прохождения. Это просто повредило бы все продажам игры — люди приходили бы все сюжет от начала до конца за пару-тройку часов и им было бы неинтересно играть в такую RPG.

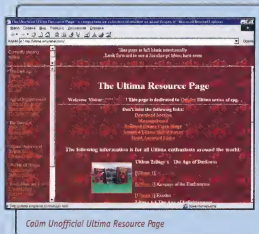
Но кроме официальных сайтов существуют также довольно много сайдвеек частными лицами. Например, сайт, находящийся по адресу <http://falloutgamestats.com/fallout2/>, не имеет практически никакого дизайна, но предоставляет именно то, что очень нужно людям, которым не хватает данных, опубликованных на официальном сервере, а именно полное прохождение с описанием всех мест и того, что где надо сделать, с каким NPC поговорить и что ему предложить. Также на этом сайте можно найти полное описание всех предметов, встречающихся в игре и cheats, — способ облегчить себе жизнь путем взламывания игры.

ULTIMA

Рассказывая о ролевых играх невозможно не упомянуть о таком замечательном сериале игр, как Ultima, компании Origin. Этот сериал является, бесспорно, самым популярным среди всех ролевых игр когда-либо кем-либо сделанных.

Сериал состоит из восьми основных частей, двух серий Ultima Underworld и интересного онлайнного проекта Ultima Online. Сейчас в процессе разработки находится девятая часть основной сюжетной линии, которая началась еще в Ultima I. Кстати, о сюжетной линии. Эта часть в играх данной серии настолько хорошо удалась, что

все люди, игравшие хотя бы в одну часть из этого сериала, становились фанатами его, по крайней мере, временно. Сюжет всех игр связан и состоит в том, что игрок выступает в роли некоего Аватара — человека из нашего мира, который во сне попадает в сказочную страну Британия, где и превращается в того самого Аватара, который спасает эту страну



Caith Unofficial Ultima Resource Page

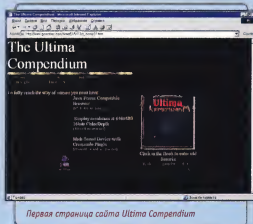
от порабощения зловещим демоном по имени Страж. Эта сюжетная линия продолжается и развивается на протяжении всех восьми частей и очень сильно привлекает любителей RPG. Этому замечательному сериалу посвящено очень много сайтов, может быть, даже больше, чем в любой другой игре. В основном, конечно, это количество набирается из-за сайтов, посвященных проекту Ultima Online, но есть немало достойных посещения мест с информацией про обычные RPG.

Например, как обычно, порекомендуем сходиться на официальный сайт сериала, который находится по адресу <http://www.origin.ua.com/ultima/uc/index.html>. Здесь можно найти информацию обо всех играх сериала, начиная с самой первой, выпущенной давным-давно, на заре эры PC. Причем, конечно, информация об играх дается не так уж и много, проще было бы сказать — мало, но интереснее сайт тем, что дает возможность почитать краткую историю всех игр из сериала. Это довольно интересно сделать, особенно если не играл в какие-то части. Кроме того, на этом сайте сказано о том, что Origin выпустила компакт-диск, на котором лежит вся Ultima Collection, с первой части по восьмую. Больше на сайте нет практически никакой информации и для получения такой информации идти на многочисленных сайты, создающие фанатские сайты.

Так, сайт <http://ultima.simplenet.com/> содержит гораздо больше информации, нежели официальный сервер. Здесь вы можете найти музыку из игр, описания всех серий, прохождения некоторых из них, утилиты для редактирования сохраненных игр и карт, замедления компьютера для приближения скорости к оригинальной и многие другие интересные ресурсы. Удивительно только то, что автор сайта, ссылаясь на авторские права компании

Origin, отказался выкладывать несколько первых игр, которые легко были бы пригодны к скачиванию из Сети. Да и восьмая часть, которая занимает около 30-40 Мбайт при известном терпении тоже могла бы быть выкачана. Но автор сайта не захотел нарушать авторские права, и на данном сайте скачать легендарные программы, увы, не удастся.

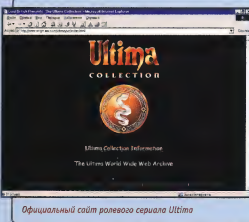
Сайт www.geocities.com/Area51/5413/c_comp01.htm и представляет собой интересную коллекцию информации о земле Британии, магии этой земли, истории ее, людей. Причем сделано все это довольно оригинально. После того как пользователь посетит сайт, ему предлагается некоторая история, в результате которой он открывает книгу, называемую Compendium. При всем этом играет мрачная музыка в формате MIDI и весь сайт оставляет мощное фантазийно-мрачное настроение. Лично мне этот сайт очень понравился и я очень бы посоветовал любителям сериала Ultima на него сходиться.



Первая страница сайта Ultima Compendium

И кроме очень оригинального дизайна этот сайт довольно информативен. Он позволяет почерпнуть знания о том мире, в котором происходит действие игры, что просто необходимо для более полного погружения в атмосферу RPG, да и просто интересно почитать что-нибудь о мире, в котором происходит действие игры.

Ну, вот на этом, я думаю, можно закончить наш обзор ролевых игр и мест в Интернет, им посвященных. Конечно, в поле моего зрения попала самая малая часть того, что вообще есть в Сети, но зато я старался выбрать самые интересные ресурсы для посещения. То, что ролевым играм в Интернет уделяется такое большое внимание, означает, что жанр не умер и не собирается этого делать. Наоборот, он сейчас находится в стадии возрождения. Уже почти вышли такие долгожданные игры, как Ultima 9 и Wizard8 6. Вышли Might and Magic 6, Fallout 2. Так что RPG опять становится очень популярным жанром не только среди игроков, но и среди производителей компьютерных игр. А значит мы будем ждать новых ролевых творений и играть в них.



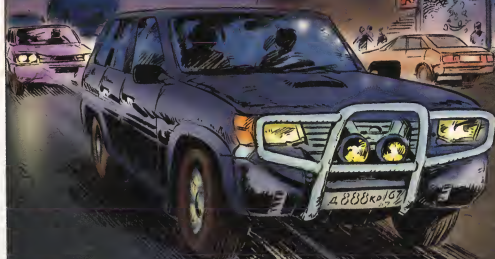
Официальный сайт ролевого сериала Ultima



ДАРА

МОСКОВСКАЯ МЕТЕЛЬ

16:37 ЦЕНТР ГОРОДА



ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

ТЕМА

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО,
ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЭТИ
ВОСТОЧНЫЕ ШТУЧКИ. ЕСЛИ
БЫ Я МОГЛА, КУПИЛА БЫ
ЦЕЛЫЙ МАГАЗИН!

Бип!
Бип!

ДАРА!
СРОЧНО В
АЭРОПОРТ!
АНГАР 28!



ИЗВИНИ, ДОРОГАЯ,
СРОЧНОЕ ДЕЛО. ПОЛУЧИЛА
ИНФОРМАЦИЮ О ГОТОВЯЩЕЙСЯ
ДИВЕРСИИ СО СТОРОНЫ
ПОТЕНЦИАЛЬНОГО
ПРОТИВНИКА...

1



ТЕБЕ
ТУТ ПИЩУ
ПРИНЕСЛИ.

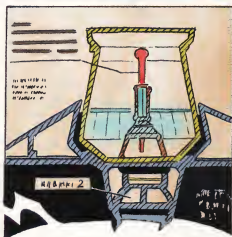


ЗАМЕЧАТЕЛЬНО!
А ТО ВСЯ ЖИЗНЬ
В БЕГАХ, ПОЕСТЬ
НЕ ДАЮТ!

ПРИЯТНОГО АППЕТИТА!
ПЕРЕХОЖУ К ДЕЛУ... НЕКАЯ
ДИВЕРСИОННАЯ ГРУППА ПОПЫ-
ТАЕТСЯ В ОДИН ИЗ БЛИЖАЙШИХ
ДНЕЙ РАЗОРВАТЬ ЛИНИИ СВЯЗИ В
РАЙОНЕ ВОРОНЕЖА, ВКЛЮЧИТЬ
В РАЗРЫВ СПУТНИКОВЫЙ
РЕТРАНСЛЯТОР...



...И ЗАКОРОТИТЬ ВСЕ ЛИНИИ ПО
УПРАВЛЕНИЮ ЕДИНОЙ ЭНЕРГОСИСТЕ-
МОЙ СТРАНЫ НА ЗАМОРСКИЙ СЕРВЕР
СИМУЛЯТОР.. ТАКИМ ОБРАЗОМ, В ЦЕНТРЕ
УПРАВЛЕНИЯ СИСТЕМОЙ НЕ ДОЛЖНО
ВОЗНИКНУТЬ НИКАКИХ ПОДВОЗЕРЕНИЙ,
А В ЭТО ВРЕМЯ СЕРВЕР СНИМЕТ
КОНТРОЛЬ С ГЕНЕРАТОРОВ ЯДЕРНОГО
ЦЕНТРА «СЕРЕБРЯНЫЙ», ЧТО ПРИВЕДЕТ
К ИХ РАЗГОНУ, ПЕРЕГРЕВУ И ВЗРЫВУ...

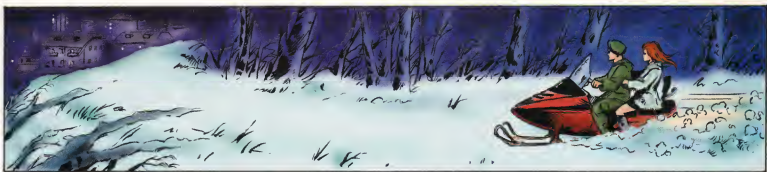


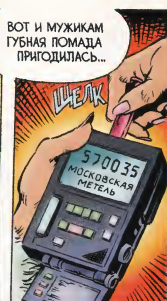
ЗАТЕМ СИСТЕМА САМОУНИЧТОЖИТСЯ,
А ОГРОМНОЕ ГОСУДАРСТВО РУХНЕТ
В РЕЗУЛЬТАТЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ!

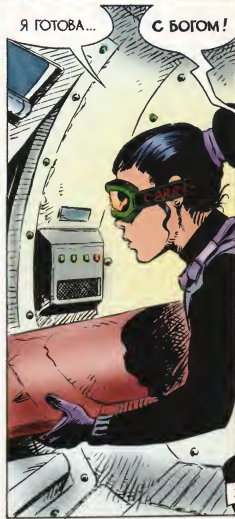


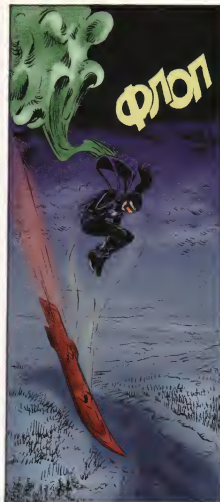
А ГДЕ ДАРА ??
ГОСПОДИ! ДА ТЕБЯ
И НЕ УЗНАТЬ!

ТЕМ И ЖИВЕМ,
ПОЕХАЛИ!















НЕТ,
НЕТ!..

КУЛЕР, МИЛЫЙ,
КУЛЕР, ДОРОГОЙ,
СДЕЛАЙ ЧТО-
НИБУДЬ!



КУУ-КУ-ЛЕХ
МА СВЯЖИ...

КУЛЕР, ХВАТИТ
ЖАТЬ! ВСЕ РАВНО
НЕ В КОНЯ КОРМ!
НАДО РОДИНУ
СПАСАТЬ!



ДА ЧТО
СЛУЧИЛОСЬ-
ТО?

МЫ ВВЕЛИ КОД
ДОСТУПА, НО
НИЧЕГО НЕ
ПРОИЗОШЛО.



ПОДСОЕДИНИ
СВОЙ
КОММУНИКАТОР К
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМУ
ПОРТУ. ОН ЕСТЬ У
КАЖДОГО КОМПА!

ДА ГДЕ
ЖЕ ОН... АГА,
ВОТ, ПОД
КРЫШЕЧ-
КОЙ...



ТАК, СЕЙЧАС
ПОПРОБУЕМ
КРЭКНУТЬ...

DIGITAL 400
expanding
security
range



ДАРОЧКА,
СОПЬНЫШКО, ЕСТЬ
ОДНА ПРОГРАММОЧКА, КАК
ТОЛЬКО СТАНЕТ ИЗВЕСТ-
НЫМ КОД, ЗАПУСТИМ ЕЕ
С ТЕРМИНАЛА ЦЕНТРА, И
ВРАЖЕСКИЙ СЕРВЕР
РУХНЕТ! У НАС ЕСТЬ
ПАРА ЧАСОВ...



ДВА ЧАСА !..

БЕРИ НАШУ
ВЕРТУШКУ!

ОТЛИЧНО!
СООБЩИТЕ СВОИМ,
А Я - В ЯДЕРНОМ
ЦЕНТРЕ!



...«Ящик для мусора»... не правда ли, удивительное название для рубрики? В пилотном, декабрьском номере нашего замечательного журнальчика мы уже пытались объяснить недоумевающему читателю, что происходит на страницах этой рубрики и за что она получила такое прозвище. Для тех читателей и навеки безутешных, кому не удалось подержаться за наш пилот, еще раз совершенно безответствен-

но заявляем: «ящик для мусора» — это такое место, где будут публиковаться материалы настолько блестящие, самоубийные и из ряда вон выходящие, что их никак нельзя разместить в какой-либо другой рубрике. Разумеется, ни один ответственный редактор за «ящик» никакой ответственности не несет. Ответственные редактора — скучные, строгие люди, имеющие вредную привычку придерживаться фактов.

«Им, гагарам, недоступно...» (Алексей Максимович Чехов). В общем, ни одна акула пера, гина пера или даже гагара пера, ни один видный деятель редакции за эту рубрику не взялся. Взялся за нее некий Александр Казаков, гордо носящий титул «землеройка пера — 98», — человек принципиально не видный. К сожалению, он невидим настолько, что само его существование временами (только не в дни зарплаты)

подвергается сомнению; поэтому в осуществлении славной миссии (мы бы даже сказали, квеста) по созданию «ящика» ему помогают, как и положено в игровом журнале, три соратника-NPC — три внешатных Краеведа. Это совершенно замечательные личности, «бессмысленные и беспощадные, как русские чаепития» (Лев Николаевич Гоголь). И сейчас вы сами в этом убедитесь.

КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ?

Мега-Game от Трех Краеведов

Просмотрев журнал, который вы только что прочитали, мы, Краеведы, переглянулись и пожалы плечами. Опять перед нами журнал об играх... Почему, собственно, никто до сих пор не додумался создать журнал об играх. Но — критиковать легко. Поэтому мы, пораскинувши мозгами на троих, решили предложить редакции альтернативную версию «Мега-Game». Редакции раскидывать было особо нечем, и она закинула наш оригинальный проект в «ящик». «Что же, хорошо, что не в корзину!» — рассудили мы и не стали лезть в бутылку. Итак, слово Первому из нас; за недолгий интеллект и переходящую все границы сложность натуры он поставлен над так называемыми «общими рубриками».

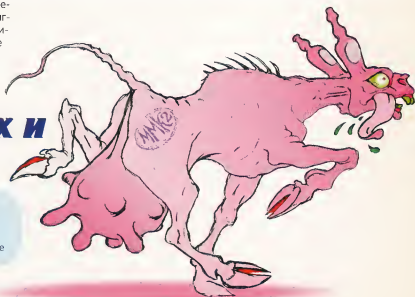
ИГРОК

Здесь уважаемая нами редакция почему-то упорно размещает интервью. Что такое «интервью»? Кому нужно знать, что там думает об играх королева Елизавета или хотя бы даже и сам Бальдурс Гейтс? Рубрика называется «игрок», вот и писать нужно об игроках. По-моему, людям всегда интереснее читать о самих себе. Поэтому я собираюсь предложить вам в этом разделе мое бессмертное творение под названием

О ХАКЕРАХ, ИХ ПРИСТРАСТИЯХ И РАЗНОВИАНОСТЯХ

Вот какой журнал не открой, куда в Инете не ткнешь, везде читаешь одно и то же: хакеры то, хакеры се... Нет от хакеров спасения, хоть

дерись. А между тем кто вообще знает, а ЧТО ТАКОЕ ХАКЕРЫ? Я тут поднапрягся и совершил (провернул) некоторое небольшое



расследование с целью, наконец, для себя (и вас, дорогие мои читатели), что же такое и что собственно такие эти самые хакеры. Вот, здесь и прилагаю.

Хакеры. Слово-то какое звучное! Типа, значит, командос или даже ерпалл. По большому определению — это влюбленные в свое компьютерное дело индивидуумы, избравшие стезю предоставления самим себе свобод и привилегий, основанных на знании и трудолюбии. И человек от природы подверженный сомнениям и здоровому скепсису. Начал, выражаясь языком детективных романов, копаться глубже. И вот что раскрыл.

Хакеры делится! Нет, не в смысле биологическом, вроде бактерий или грибов каких. Хакеры делится на подвиды. Вот их мы с вами рассматривать и будем.

Собственно «хакеры»

Хакеры (от англ. Hackers) — это действительно люди, влюбленные в компьютеры и во все, что с ними связано. Эти достойные человека уважающие красноталые бледные парни — боты компьютерного мира. Они знают программирование лучше, чем язык, на котором их учили говорить родители. Они на слух



генный, что свят и бескорыстен и делает то, что делает, из любви к искусству, сам при этом поинтиль об искусстве не имея и представляя его себе как... воздух, что ли... И это единственная, с моей точки зрения, стоящая категория компьютерного человечества.

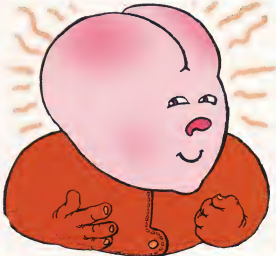


определяют, что не так в компьютере в целом и в операционной системе в частности. Они не ведут границ в результате обыкновенного непонимания, что ЭТО такое и зачем ОНО нужно. Когда вы пытаетесь поговорить с ними обо всем, что обычного человека интересует, парни смотрят на вас глазами вышесланного цвета и слабо улыбаются. Они могут все! И если вы знаете кого-либо из этих людей и сами компьютерного мира не чужды, пользуйтесь их знаниями на всю катушку. Гений, он оттого и

Кракеры

Кракеры (от англ. Crackers) — это уже совсем другой колер (вовсе не колленкор, хе-хе). Кракеры — это домщники компьютерных программ, не предназначенных разработчиками для свободного (шпарварного) использования. Кракеры (правильнее звучит, как «крекеры») забираются в различные проги, с целью предложить их себе и широкой публике. Знание весьма интересное, хотя почти всегда противозаконное. Если вы когда-ни-

будь втыкали себе в машину нелегализованные (пиратские) версии игршек и программ вообще, то это и есть результат деятельности кракеров. Эти парни (может, где есть и девушки, но я про таких не слышал), в свою очередь, делится на две категории — коммерческую и некоммерческую. Некоммерческие кракеры занимаются валамом в силу насущной необходимости, к примеру с целью прохождения особо навороченной трушечки, которая по честному — ну никак. Или же вламываются в святая святых всякого софты, для придания ему нужных кракеры степеней свободы. Коммерческая группа занимается обыкновенно тем же самым, но работает на доброго дядю,



который за это платит (к сожалению, не ведаю, сколько). Сюда же с небольшой натяжкой можно отнести ломщиков компьютерных сетей, конечно, если данное действие связано исключительно с целью получения информации. Называется это — компьютерный шпионаж.

Фрикеры

Фрикеры (от англ. Freakers) — отдельная, весьма продвинутая категория хакеров, использующая свои умения (практически без исключения) для получения фиатных выходов. Запираются они валамом коммуникаций. Причем коммуникаций всяких-разных. Если есть на свете какая-либо коммуникация, знайте, что ее уже валамлили либо вот-вот валамуют фрикеры. За примерами далеко ходить не надо. Сотовый телефон. По идее сотовый телефон это не просто атрибут прелестного «нового русского» (во ведь дебильтый термин, то только его придумаю, «старые русские», что ли?) Сотовый телефон — жутко

удобное средство коммуникации, вот только пока слишком дорогостоящее. Так вот, фрикеры неужно платить за услуги, предоставляемые фирмами-проводниками сотовой связи. Фрикеры сам себе эти услуги предоставляет, пользуясь обыкновенно орехами систем сотовой безопасности. Не знаете таких? Вот вам «фирменный» рецепт знакомства. Если вы европеоид, то купите банку черного или темно-коричневого гуаляина (если вы ростом больше среднего, тогда две банки), перекрасьте им цвет вашего лица и ступайте на центральный телеграф. С собой обязательно иметь картушку с надписью: «Я есть желаю позвонить то Родина». Через некоторое время к

вам обязательно подойдут и предложат позвонить в необходимое вам место по цене, по крайней мере, вдвое ниже государственной. Звонить в половине случаев (во второй половине вы будете звонить из сытной загоды квартиры) вы будете по сотовому телефону. А платить за разговор будет не владелец собственно телефона и не вы, хотя с определенной суммой вам придется распрощаться. Платить будет человек, доступ которого к сотовой АТС валамлил своими руками фрикеры. И он заплатит, куда денется, несчастный «новый русский».

Срулеры

Срулеры (от англ. Sabotagers Rules) — это, по моему разумению, отстой компьютерного мира, хотя и самая многочисленная группа, гордо именуемая себя хакерами. Срулеры занимаются в основном тем, что талют. Люди, которые валили себе за правило портить (саботировать) то, что им не принадлежит. Они занимаются изголомением компьютерных вирусов и лоямат защиту компьютерных систем единственно с целью оставления в них нелицеприятных следов своего пребывания. Мне они напоминают обессиянных жюносов гремлинов (Gremlin — это не про тебя, ты жеж понимаешь...), неспособных на открытые противостояние и злобно насканивающих из-за угла

с целью побольнее укустить. Вреда от кружеров о-го-го, а пользы, собственно, никакой. Ну сами посудите, что хорошего в том, чтобы В ТРЕЗВОМ ВИДЕ (!!) нагадить на круглом столе в ООН. Сколько челове-часов потом убирать.

Вот, кстати, Кевин Митник. Одиночная фигура, почитаемая некоторыми кружками чуть ли не за святого. А что в нем святого? Ну, проломил задницу. Ну адез, куда не просили. Так ведь нагадил, и все... Пизавой

пользы, да еще и попался... Но-но, почитайте, почитайте. Струперы в силу своего недалекого мышления, в отличие от, скажем, нормальных вежливо-потусторонних хаперов, общаются исключительно на птичьем языке кнхных фи-

дриников (старые разговаривают вполне нормально, сам такой), никак никому по делу не помогают и впадают во все остальное челове-чество ламерами. Ну, о ламерах я как-нибудь потом расскажу...

КОКТЕЙЛЬ

Вы знаете, в коктейлях я кое-что смыслю. Это я вам, как Краевед, говорю. И по моему скромному разумению, сладкие и слабенкие коктейли — это для дам, да и то лучшие из них отворачиваются от таких штук с безразличием. От коктейля должны глаза лезть на лоб! Коктейль должен быть забористым, **терпким** и даже горьким! Лично я, например, даже в «Лонг Айленд» требую добавлять крепкий горький чай вместо кока-колы (о других ингредиентах читателям до 16 лет знать не стоит). Поэтому я и поместил в эту рубрику статью моего старого виртуального приятеля Казакова — уж она точно вызовет горьчительную реакцию у половины геймеров.

СУЩЕСТВУЮТ ЛИ REAL-TIME СТРАТЕГИИ?

Записки дилетанта

Александр Казаков

...Там и сям настроил я крепостей, Зарядил чем следовало стволы, Карту мира вычертил в двух тонах, Разместил над ней силузот орла... Это было мощное коэ того, Кроме шутков, удребежи, чья возьмет. Другой военно-морской мачштаб, Агентура в консульствах всей земли...

Михаил Шербаков

1. Вступление

...Автор этих строк — аккурат не эксперт и не аналитик по игровым вопросам, а чистой воды дилетант. Такой же дилетант, обычный и не продвинутый геймер, как и большинство из вас. Иными словами, автор — Стандартный Потребитель.

Именно поэтому он непогрешим и его мнение по поводу игр есть последняя инстанция. Действительно, кто обычно пишет игровые статьи в журналах, игровые сайты и т. д.? Звездные игроки, профессиональные тестеры, профессиональные же «игровые журналисты». То есть люди, для которых играть — работа. И вот мнение этих 10 тысяч профитов вдруг оказывается «общественным мнением». А игроков в нашей стране — миллионы. Не отличаясь особой скромностью, автор попробует выступить от имени тех, имя кому Легион, от лица валамаковой ослицы. И выступит он против козла с валамаковой ослицы. И выступит он против козла с валамаковой ослицы — против так называемых «real-time стратегий».

Сразу, чтобы не было неясности, отмечу: эта статья — для «стратегов». Если человек всему на свете предпочитает 3D-action, то у него просто другие побуждающие причины играть, чем у любителей «холодных» игр типа RTS или стратегий; следовательно, и все интереса заисие для него — не проблема на актуальную тему, а любопытная, но абстрактная информация (наподобие дискуссии «Есть ли жизнь на Марсе»).

2. Рынок игр как солдатская столовая

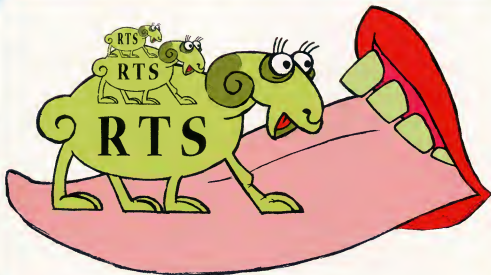
Начнем с той аргументации, которой нас любят потчевать эксперты вкупе с аналитиками. Она проста, как коровье мчание: «если бы RTS не покупали в таком количестве, их никто бы и не делал; но их покупают, значит, любят». Причем в данном случае перед нами мчание Священной Коровы маркетинга. Зовется эта

корова «Спрос-Рождает-Предложение», и ее сутью — аксиома для каждого аналитика, проплавшаего вступление к учебнику политэкономии для 8-го класса. А уж мы, необразованные потребители, находимся под гипнозом этой аксиомы еще со времен доисторического материализма. К сожалению (для экспертов), «главный миф науки маркетингологии заключается в том, что она существует». Мы не собираемся развязать священных коров туговатым кизжалом собственных рассуждений; у нас припасен мастытный и опытный торедадор, которого каждый уважающийся себя «эксперт» обязан знать и почитать. Не так давно в другой статье, в другом журнале («Полуденный Пловод», № 11 за 1998 г.) и по другой поводу автор уже приводил высказывание небезвестного господина Сирима Н. Паркинсона, с которым вы сейчас оза-

накомитесь. Ну да ничего: повторение — мать учения.

«...Ни в чем экономисты не заблуждаются так глубоко, как в этих бредовых представлениях о спросе, рождающем предложение. На самом деле почти всегда именно предложение (а то и сам предлагающий) обеспечивает спрос». Применительно к нашей проблеме это означает следующее: люди играют в RTS не потому, что шибко любят этот жанр. Люди играют в RTS потому, что ценителям стратегий больше почти не во что играть. Неправда, что нас заваливают бесчисленными клонами C&C, Dune, Warcraft и т. д. оттого, что мы в них играем. На самом-то деле это мы в них вынужденно играем, потому что нас заваливают.

Как и любой другой бизнес, игровая индустрия озабочена своими прибылями, а не нашими желаниями. И зависимость между их прибылями и нашими желаниями даже в «обществе потребления» не такая уж прямая. Можно, конечно, потратить два года, много денег и сделать нам суперхит, нечто необычное. А можно создать атмосферу солдатской столовой — крики, что дают, или останься голым. Хорошая пошпавая стратегия ныне — деликатес, которого мы ждем годами. Посредственная, но «добротная» RTS —



продукт на каждый день. Мало кто из людей, уже отравленных играми, согласится заснуть компьютер в чужой плоть до очередного пришествия Сиды Мейера. Немногие также способны три года подряд резаться в Master Of Orion II и поплевать на все новинки. Следовательно, варено солдатской столовой вынужденно пользуется спросом. А «эксперты» отсюда выводят, что это вообще самая замечательная еда в мире, и нужно варить ее больше, больше, больше...

Итак, основной аргумент «анализатора» очевиден: Но до самих RTS мы еще не добрались, разговаривая пока исключительно о рынках, предложениях и примкнувших к ним маркетинге. Поглядим, что на чисто игровом поле можно сказать в упрек RTS и в пользу пошаговых стратегий.

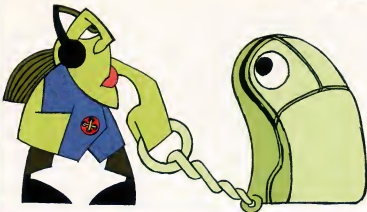
3. Тараканы бега на пересеченной местности

«Давно уже понятно, что на вопрос «Зачем мы играем?» однозначного ответа нет. Это сильно зависит от того, во что мы играем. Вышеупомянутому любителю 3D-action от игрока требуется явно что-то иное, нежели фанату стратегий и ролевых».

Скажем так: и те, и другие в играх видят протез жизни, имитацию иной, заперделенной реальности, где они круты, победительны и неустранимы. Но имитировать можно разные стороны реальности.

3D-action (и, например, всяческие симуляторы) — это чисто физическое, даже физиологическое прикосновение игрока к существованию в форме иного организма, интуиции, липкости комплексов, слабости, свободной от законов и ограничений. Именно поэтому здесь так важны правдоподобность и усложненность графики, реальность бытующего боя и относительно неважен сюжет. А стратегии и RPG (при всей внешней условности жанров) — это логическое и психическое вживание игрока в **иную реальность**, ино-мир, где человеку дан шанс переделать себя окружающую вселенную. Там, что здесь наиболее ясно логично, связность, реалистичность процесса. Здесь объектом, вызовом для игрока является не толпа врагов, а целый мир (Проще говоря: любитель 3D-action/симуляторов реализует в игре мечту типа «был бы я командос...», а любитель RPG/стратегий — мечту «был бы я командир...»).

Идем дальше. Ни для кого не секрет, что военные действия в «стратегиях» — главная вещь, на которую завалены остальные мо-



менты игры. Поэтому война должна быть не менее совершенной имитацией реальности, чем все прочее. А теперь скажите непредвзято: какутся ли военные действия, куда сколько-нибудь реальными в так называемых стратегиях реального времени? Вы где-нибудь видели крупные сражения, длившиеся от силы полминуты-минуту, когда стратег и главнокомандующий могут как-либо вмешаться в ход быстрой и бесполовой войны, лишь имея спонимозные рефлексы и быстрые пальцы фаната тех же 3D-action?

Автор уже не говорит о таких темпоральных парадоксах real-time, когда изготовление солдата (танка, дракона и т. п.) длится ровно столько времени, сколько одно сражение с его участием. Разумеется, свойственный классическим старинным пошаговым стратегиям тип сражения между юнитами-квадратиками, когда машина попросту «кидает кубики» на победу, тоже не дает духа развернуться. Но для сравнения: разработчики в 70-е годы прошлого века общаю так появление у юнитов солдатского такого мощного AI, что они смогут сами сражаться грамотно и у игрока не будет надобности вмешиваться в ход боя; по-слад и забыл. Иными словами, RTS 1999 года с помощью массы модных наворотов наконец-то дадут нам... то же самое, что давала еще «Цивилизация II» — возможность смотреть и пассивно ждать исхода сражения. Спасибо, конечно, но скучно ли стараться? Между тем в большинстве пошаговых стратегий при начале военных действий сам выбрасывает на боевую карту, где можно свои войска строить, переделывать, совершенствовать ими маневры, одним словом, проявлять собственные полководческие таланты, не лишившись полководческой же привилегии обдумать свои приказы. В пошаговом режиме зачастую вводятся элементы real-time: каждый из противников в чужой код может стрелять по передаточной моде

вражку и вообще как-то реагировать на его действия (X-Com I, II; Heroes Might & Magic; Steel Panther и т. д.). По мнению автора, именно такую постановку боевой миссии можно признать наиболее близкой к настоящей реальности. А классический real-time — это лишь рекламный ярлык, прилепленный на вещь, никакого отношения к «реальному времени» не имеющую. Как там у Козымы Прутков: «Если на клетке с жирафом увидишь надпись: «Слон», не верь глазам своим»...

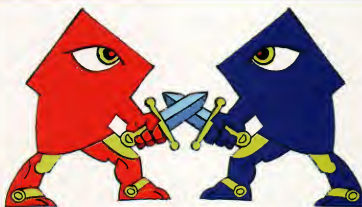
4. А где мальчик? Мальчик-то где?

Еще раз напомним о том, что главное очарование стратегий — в мироздании, которое игрок создает, формирует по своему вкусу. 3D-action важно почувствовать себя бойцом. Для фаната стратегий важно почувствовать себя творцом. Даже в стратегиях же какого-то им было ролевое элемента виртуальная личность игрока-императора-командира

честивым превосходством. Послезавтра... и так далее. Мало того — в любой момент игры ты сам выбрасываешь, что и каковы путем хочешь сделать.

Но система «цепочки миссий», без которой не обходится пока ни одна RTS, абсолютно противоречит этому внутреннему желанию сказовой логики в развитии игровой личности. Победил, игрок должен пять, десять, пятнадцать раз начинать все сначала, в каком-то ином месте, без какой-бы то ни было связи с предыдущей миссией (вернее, эта связь настолько декларативна в промежуточных ролях и заданиях, но из логики игры никак не вытекает). «Миссионность» абсолютно несовместима с идеалом зримой и реальной эволюции мироздания, в которой у игрока есть свое, избранное им место и свои собственные задачи. В RTS разработчики тащат играющего по миссиям, как муравья — гусеницу, каждый раз отнимая все, с чем было он сордился. Никакой игровой личности, никакого «виртуального характера» в такой ситуации возникнуть не может. «Нету мальчика»...

Недаром, кстати, так распространены соловьиные и «советы по продвижению» к миссионным, жестко заданным играм типа real-time стратегий. В этом RTS сродни отнюдь не стратегиям, но квестам. Главное — оптимальное прохождение, а думать самому — ни Боже упаси, здесь так не принято. А соловьиные к пошаговым стратегиям, между прочим, практически не существуют. И это логично. В них



всегда присутствует «за кадром» и окрашивает каждую игру в неповторимые, субъективные тона. Сегодня ты — грубый киллер, стремящийся побыстрее взять всю Вселенную силой. Завтра ты — покровитель наук и ремесел, желающий подвигать весь мир своим ка-

ждый играет за себя, своим умом, и так, как он хочет. Автору это различие кажется еще одним из симптомов убогости нынешних RTS. Если игроку хочется пройти чужим умом да побыстрее, побыстрее — тогда лучше уж побойть все рекорды и пройти ее за нуле-

вое время (то есть вообще не играть). Может быть, это и есть то оптимальное real-time, которого заслуживает большинство современных RTS'.

5. Выведение

Итак, автор на протяжении всей статьи успешно разоблачил себя как ленивого противника RTS и активного

пособника пошатывающих стратегий. Возможно, подталкивающее большинство читателей с тем не согласилось. Что же, на то и свобода, верно? Возможно, многим не понравилось хотя бы то, что автор, злостно ополчившись на генетические уродства RTS, почти ни слова не сказал о недостатках пошатывающих игр. Не беспокойтесь: на-

ша добовь к turn-based стратегиям света, но не слепя.

Естественно, на настоящий момент главным недостатком пошатывающих стратегий автор считает то, что их МА-А-ПО! Или вообще нет. Потому что, например, еще грядущие «Цивилизации» новой игрой считаться не приходится. Это лишь клоны. И поэтому стоит поразмыслить о том,

какой же должна быть современная пошатывающая стратегия, чтобы прололеть наконец засилье RTS и литься нам во славу и блеск «нового слова в игровой индустрии» (br-r! ненавижу штампы, но блеск блеску... — *Прим. автора*). Возможно, к следующему номеру полку этих размышлений и вылезет...

МЕГА-ХИТ

И з дрожащих (видимо, после коктейлей) рук Первого Краеведа крест создания журнала в журнале принимаю я — Второй. Глубины мыслей я не уважаю. Вообще не люблю глубины. Поэтому буду краток. «Мега-хит» — это не просто хит. Это должен быть вдобавок еще и бессмертный хит всех времен и народов. А что им является? Еще не угадали?

Тетрис

Жанр: мозговоротка
Издательство: народные
Разработчик: А. Пакинтова

Писать — дело не хитрое. Руки есть, клавиатура есть. Голова... А что голова? Кости она и есть кости. Короче, хочешь писать — садись да пиши. Проблемы, как правило, возникают потом, когда пытаешься заставить кого-нибудь все это дело прочесть. Желтая все либо апатичные становятся, берут с умным видом статью и засыпают на пятой строке, либо наглые, кричат «новости старые и рассказано пло-

хо». Про первых мы дружно забываем — их все равно ничем не расшевелишь, а вот со второй группой надо работать. Но как? Вель, скажем, достижение сомнительного происхождения конца с новейшей игрой, часов пять мучаешься с установкой продукта, видите ли, работает только в японскоязычных Виндах), кропещь быструю статью, показываясь читателю и то в чем ответ? Удивление? Радость??? Ха! Душки! Максимум, чего вы дожидаетесь — это циничнейшей реакции скачущего геймера: «И на какой свалке вы это старые откопали? Я еще неделю назад все прошел». Журнал о новых играх называе-

ся... Короче, ничем свежим их не проймешь. Опустошенный взгляд рассеянно пере-скакивает с груды пыльных дисков на кучи нестриянного белья, пока наконец не наткнется на старый полумертвый Tetris, и тут... Тут в голову за-крадывается опротивевшая Мысль: «Ну почему «удивить» обязательно ассоциируется с «Новинкой»? Как ни странно, вести об археологических открытиях будничнее, чем публиковать новости о новых фронтов Науки и Техники! Так что смею-ло занимаем shift и печатаем по центру заголовков, на который клонит даже самые наглые и скептически

настроенные личности: «САМАЯ СЛОЖНАЯ ИГРА НА СВЕТЕ», после чего достаем заветную пятидюймовую дискету с полустертой надписью «Tetr...», заветную уже прабрашшину, и начинаем сосредоточенно играть, потому что перед нами и вправду

САМАЯ СЛОЖНАЯ ИГРА НА СВЕТЕ

Как бы вы не удивились, но хитрее тетриса человек еще ничего не придумал. Вы все в него играли, но кто может похвастаться тем, что прошел его до конца ??? То-то же! Тем более отрадно, что это продукт умственной деятельности нашего русского человека, широко известного в узких кругах Товарища Пакинтова. Причем продукт явно созданный по заказу КГБ для полной десекретизации и на реализации заблудных офицеров, которые (особенно тогда) были не в пример нашим напичканным аппаратурой. Партиную задачу он выполнил на 100%, а заодно, не без помощи шустрых катяцев, наклепавших эту чур «по мотивам», обезбиджил промышленность, транспорт и прочее во всем остальном мире. Боссы озабоченно форматировали вичнестеры и с позором выгоняли заплаканных провинившихся секретарш, но было уже поздно: Тетрис повораил планету, как ее не ни дня после этого не поворила ни одна другая игра. Как у него это получилось, понятно каждому.

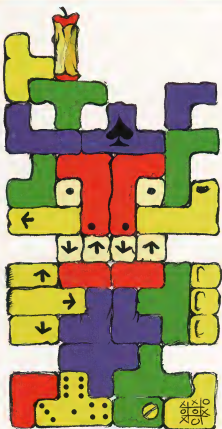
КАК?

Все гениальное просто. Людям не нужна научная фантастика, чтобы расслабиться во время работы, и никто со своей воле не учит на досуге высшую математику, поэтому тетрис и вышел такой спос. Это самая гениальная игра — в ней ничто не напрягает. Сюжет? Ба! Да кому

нужен сюжет при укладывании кубиков? Сюжет несет смысл, а это уже лишнее. Забыть про причины и сконцентрироваться на процессе — розовая мечта любого трудоголика. Техническое исполнение? Просто идеально! Графика не режет глаза 16-битным цветом, не тормозит и не просят Pentium 233 и Woodoo 2 в придачу. Звук достаточно разнообразен (их около 5) и приятен на слух. К тому же с ним отлично справляется даже PC Speaker, что позволяет со спокойной душой их выключить — без них игра никак не теряет.

Интерфейс необычайно дружелюбен. Никаких тебе мышей, двойных щелчков и щелчков виртуальной реальности — всего четыре кнопки, причем особо ленивые могут обойтись и тремя. Между прочим, современным разработчикам не мешало бы брать с тетриса пример — очень многие игры лишь укрывают только из-за того, что рассчитаны на десятилетия геймеров с как минимум пятидюймовыми зрительными рецепторами, по одному на каждый датчик, дифференциал и раздв. За остальных не ругаюсь, у Homo Sapiens точно иное строение, так что на Земле подобных творением не светит. AI, он же искусственный интеллект, в Tetris на необычайной высоте. Через равные промежутки времени он подбирает непредсказуемые варианты (генератор случайных чисел как-никак), а большего от тупой машины и не дожидешься, все равно в основном приходится сражаться со своими ошибками.

Теперь переходим к самому важному — к игровому процессу. Он прост, необычайно прост, невероятен, но... увлекателен. На дно некоего абстрактного стакана непрерывно сыплются квадратосодержащие фигуры нескольких видов, которые надежны на лету по-



ворачивать, корректировать направление полета и удерживать стройными штабелями, точнее — линиями. Если линия заполнена без прохвост, она исчезает (куда — вопрос сюжетка. За неимением сюжетка можно только предположить, что в никуда). За каждую телепортацию в линию получаете очки, после какого-то количества этих самых очков игра переходит на новый уровень, что означает просто увеличение GT (гетрискоидного ускорения свободного падения) фигурок. Вот и



вся игра! При этом играбельность просто невероятна, 120% — минимум!

Монотонность и бесконечность процесса несколько не утомляют, так как при запуске игры автоматом выключается головной мозг и включается спинной. Последнее ускорение позволяет говорить о лечебном действии игры: у неподготовных явно увеличивается реакция (или нервность). Ровные линии и квадраты призо-таки направляются на внимание Терриса в школе в качестве наглядного пособия по геометрии. В общем, придраться не к чему — любой недостаток при ближайшем рассмотрении оказывается тщательно продуманный и необхо-

димой для общего впечатления детально.

Резюме

Как бы там ни было, играть не советую — затрясывает напрочь. Если вам дорога жизнь, то, увидев старинную пятидюймовую дискету с полустертой надписью «Tetr...», перекреститесь и быстро бегите играть в очередной шутер или RTS — по крайней мере вы не будете потеряны для общества и со временем вернетесь в стройный ряды бывальтелей. Фанаты же Терриса реабилитации не подлежат.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Ну да, мы конечно, именно этот раздел просто должен был делать я. Как же без меня? Вечно мне предлагают что-нибудь странное. Вот Первый, например, постоянно предлагает: «Третьим будешь?» А мне чего — а мне ничего, я и так по жизни Третий... Ладно, что уж там плакаться: подслунали «Сумму», так подслунали. Хуже было бы, если подслунали бы интеграл, я в этих интегралах ничего не понимаю, я краевед, а не бухгалтер... О чем это я? Да, так вот. По моему, «технология» — это все, что помогает игре. Это, так сказать, аксессуары и причиндалы. Почему мы при этом должны ограничиваться компьютерным «железом» — совершенно непонятно. И решено было мною разместить в этом разделе материал о дивайсе, без которого не может обойтись ни одна игровая редакция (кстати, он также незаменим для тех, еще встречающихся, несчастных геймеров, которые вынуждены играть в гостях).

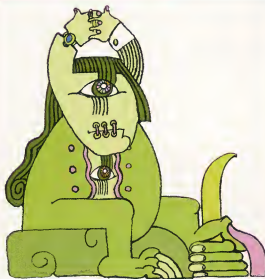
ТО, ЧТО ХОРОШО ЛЕЖИТ

Тест дивайса

Сегодня утром, придя на работу (да, да — должен же хоть что-нибудь из редакции его благородного издания создавать видимость присутствия редакторов на рабочем месте) в редакционную комнату, я долго не мог понять, что случилось. Как-то неуловимо изменилась обстановка (то ли что-то добавилось, то ли что-то пропало). Сделав еще пару шагов и вставив на уважительного редактора Юрия Травникова, я понял — добавилось. Юра возлежал в объятиях Морфея, обнимая в свою очередь талисман Mega Game '99 на некотором устройстве, которое впоследствии и получило соответствующее название — ДИВАЙС.

Спотыкнувшись об эту сложную симбиотическую конструкцию и влетев, как всегда, в раскрытый нараспашку корпус своего компьютера, я поставил крест на всех намерениях на этот день испытать его аудиоплат. Делать было нечего, дело было... хм... все же утром. Надо было что-то тестировать. Пролетев над безмятежно посапывающим Травниковым, в мою голову влетела МЫСЛЬ. Прислушавшись к ее шепоту, я сказал Травникову: «Эрика! Хаавит спать, пора работать!» и выдернул из-под него ДИВАЙС.

После тщательного предварительного осмотра установлено: ДИВАЙС изготовлен в виде матраса надувного, прозрачного, с подстаканниками (для рюмки или молока, например). Применять можно по-разному, универсальное, так сказать, устройство. После альфа-тестинга, проведенного господином Травниковым, пришлось проводить тщательное бета-тестирование ДИВАЙСА, так как ничего разумительного, кроме «как хорошо спалось», мне добиться не удалось. Пришлось рисковать самому. Место испытания — редакция журнала Mega Game. Время — с 5 до 9 утра. Результаты испытаний показали полную пригодность устройства для применения в качестве спального места на одного человека в условиях офиса. Немного коротковато, но это легко компенсируется мягкостью спального места в сравнении со стульями офисными обыкновенными, составляющими в ряд. Кстати, само название ДИВАЙС совершенно с таким приятным ухом слухом ДИВАН. В общем, очень полезное устройство. Самый главный недостаток устройства был обнаружен в конце тестирования. Заключается он в том, что процесс пробуждения очень затянут по сравнению все с теми же стандартными стульями. С этих ненавистных сту-



льев радостно вскакиваете при первом же еле слышном писке будильника и, расправляя затекшую спину и скрюченные кисти, сразу принимаясь за работу, одновременно прихлебывая крепкий торжачий кофе.

Сонем дремать приходится, когда пытаетесь встать с ДИВАЙСА. При первых звуках будильника хочется накрыться подушкой, но ее как таковой нет. Поэтому в сонном состоянии будильно надувается рукой и бесовство вырубается. Процесс

ужасения сладких снов успешно продлевается до прихода первого человека, что бывает ну никак не ранее 12 часов дня. Причем, чтобы попасть в комнату, приходится выкручивать ключики в дверь полчаса, чтобы сладко посапывающего очередного испытуемого ДИВАЙСА (либо выносить

эту дверь прямо на спящего). Очередь восстановления работоспособности затягивается до вечера и сопровождается распитием рюмочки. Вот когда наступит предусмотренные в ДИВАЙСе выемки для стаканов.

По итогу испытаний устройство ДИВАЙС была выставлена оценка 5.9. Аппарат признан пригодным для эксплуатации в качестве места спального одиночного для ненормальных ответственных редакторов.

Вот таким вот образом, дорогие читатели! Мы не сомневаемся, что будущее — именно за такими журналами. Может быть, кто-нибудь думает иначе? А вы нам напишите, напишите. А мы — мы ответим... ✂

Здравствуй, мой дорогой дружок!

Вот и кончается все хорошее, что было в твоей жизни, в последние два-три часа, а именно — чтение этого журнала.



Раз уж ты читаешь до сих пор, то не можешь заметить одну особенность нашего издания (она-то как раз и делает журнал таким замечательным). Почти в каждой рубрике ответственные редактора считают своим долгом поныть и поплакаться, как они не хотели... не умели... не могли всего этого делать, а тут их заставили. Полное отсутствие самоуверенности и битья себя палкой в грудь на манер «круче нас только... а-а... Эммануил Стайт Вилдинг». Сплошная конклавная рефлексия. Для тех дорогих дружков, кто не знает, что такое «рефлексия», поясню: «рефлексия» — это когда человек все может и даже хочет, но окружающим рассказывает про свою творческую импотенцию. Чтобы не спалить (Кстати, что такое «импотенция», объяснить или не надо?). Впрочем, оно и к лучшему.

Отсутствие самоуверенности чего порождает? Правильно, тщательность, охоту до порока и самоконтроль. А то читаешь, бывало, компьютерно-игровую прессу и обнаруживаешь, например, в описании игры по ацтеко-мексиканским мотивам авторитетное сообщение, что испанцы разгромили Монтесуму в 1380 году. Вы помните: Колумб Америку открыл в 1492-м, а испанцы еще за

век до этого подсушили. Так себе и представляю: Куликово поле, только вместо Пересвета с Челубеем выезжают, натурально, Кортес с Монтесумою... типа, значит, специально сюда съехались, стрелку здесь забили... Впрочем, к чему это я?

Ах, да. Это я про то, что мне тоже придется сейчас ныть и плакаться, какой я неправильный. Закачал это я тут, повнимаше, статьею одному автору в рубрику «Игры в моей жизни»... или, в данном случае, в его жизни? Ну, не суть. Суть в том, что нашему Командору эта статья активно не понравилась. А на правую вопрос, что же делать, он не менее прямо ответил: «Сам не знаешь?»

(Не правда ли, знакомые мотивы?) Знаю, знаю. Вот и пишу. Итак, игры в МОЕЙ жизни. Дружок, прости за такое длинное вступление, но об игре в моей жизни мне сказать вроде бы и нечего. Какие там игры? Помнится, редактора в раннем детстве, только играли в нее не монетками, а пробками от пивных бутылок — в биты еще заливали свинец, и много пазловых плит на тех досках забавлял погорелое (Зто не те «биты», о которых вы подумали. — Прим. Отв. Ред.) Позже был преферанс — вот это точно игра моей жизни. Но ныне его уже нет, ибо все меня окружающие лица мужского пола — до пенсионной квакеры, ульматеры или, в лучшем случае, парашитисты, а из лиц женского пола я вообще знаю только одну особу, которая сумела подняться до преферанса. А преферанс с компьютером — это по определению... а-а, ну, не буду я давать это определение, вы и сами догадаетесь.

Кстати, о компьютерах! Журнал-то у нас, кажется, игровой! Значит, извините, задрался — должен был писать о компьютерных играх в моей жизни. Ну, тогда даже и не знаю... Вот разве что вышестоящий факт — компьютерные игры уничтожили нормальный человеческий преферанс и тем самым оказали на мою жизнь резко отрицательное воздействие?.

Хотя нет, вру. Были, даже и в моей жизни были компьютерные игры. Вот, например, та же «Цивилизация» (ну, ко-о-не-счо!). Когда на протяжении пары месяцев безработного существования не только твои дневные заботы, но даже и сны заполнены не тем, как бы найти денег в реальности, а тем, почему же ты в минусе ю «стрелкам» там, за стеклом монитора, и надо ли строить звездолет или лучше всех танками, танками... Наверное, это и есть игра в жизни. Или вот, например, бессмертная Wizardry VII и ее недавний клон Might & Magic VI (вро, есть такие, кто называет M&M VI самостоятельной игрой? А вы мне пишете! А в рас по стеночке, по стеночке... в прямом эфире...). Три левых пальца на куросовых клавишах! Правая рука обнимает мышь! В M&M VI есть один пацан на Енте! 36 часов непрерывно, ухитрившись даже курить и пить кофе без отрыва от производства (уже и не помню, откуда на это-то брались пальцы). Затем, помнится, вышел на улицу (на реальную, здешнюю улицу) и обнаружил: пальцы дерку целоптой и направо-налево не то, что сам — голову-то повернуть не могу без того, чтобы сначала соответствующим пальцем направление не указать?.. Правда, это быстро проходит.

Впрочем, бываю люди, которым не нравится, что это происходит. Знаете, что делают эти люди? Им мало монитора, хоть он будь 23 дюйма. Они в натуре шают одеждой... в натуре делают оружие... они создают правила, распределяют хиты с побиитами... и вымывают куда-нибудь в лес. Там, в лесу, они еще в натуре строят различные замки с забавками... и начнется! Начнется настоящая RPG. Никакого тебе тупого AI, потому что дожность компьютера наподобных играх исполняют люди, генерируемые «выстрелами» (может, интеллектом они и не всегда блещут, но это естественный

интеллект, который еще никакому разработчику не поддается). Никаких тебе компьютерных шлемов и прочих туповатых прибамбасов, потому что халявное виртуальное пространство и так окружает тебя справа, слева и сзади.

Замешкался — из кустов высочил голбин, рубанул тебя мечом — и иди... нет, не на сайн иди и даже не туда, куда вы подумали. Выходи из игры часов на шесть, иди, руби пруда в так вылаемой «Стране Мертвых». Правда, обидно? Зато какой стимул к выкашиванию. И никаких тебе зеленых скляночек и яблочек. Не добыл, не купил, не украл еду ПО ИГРЕ — ходи натурально голодным. Не смертельно, но на самом деле... Они пока еще только до натурального оружия не дошли, эти люди. Да и то, кажется, лишь потому, что уголовный кодекс не позволяет.

Да, и такие вот игры были в моей жизни. Одно обидно: их только летом можно устраивать. В лучшем случае, поздней весной. А нынче (как ты, может быть, заметил) глубокая зима. Поэтому приходится вот сидеть... иметь в своей жизни компьютерные игры иaddock еще из пальца что-нибудь по их поводу высасывать?..

А впрочем, дорогой дружок! Почему бы тебе самому не подустебить и не написать нам кое-что об играх в ВАШЕЙ жизни? Честное слово, если у тебя получится хотя бы на треть так же талантливо, как у меня (ну, понятное же дело, нете греха горше скромности), то я отдам это самое, тобою выстраданное, на растерзание Командору. Момент будет, то, что останется после растерзания, ты даже увидишь на этой полоске. И то скажешь, сколько же можно нам, старым циникам, за тебя, дорогой читатель, проявлять энтузиазм! Не пора ли самому подустебить?..



Image WORLD

ИЗЯЩНОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДИА

Продукты серии Image World – идеальный способ добавить мультимедиа-возможности к новым или уже имеющимся компьютерам. Реализация для шин AGP и PCI – гарантия долговременной работы устройств. Высокая производительность и простота эксплуатации никого не оставят равнодушными. Решение завтрашних потребностей пользователей уже сегодня – вот что такое Image World.

Amazon 3D

Новый чипсет 3Dfx Voodoo2
Разрешение до 1024x768 точек
Варианты с 8 и 12 Мбайт памяти

Darwin 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Разрешение до 1600x1200 точек
Высокопроизводительная шина AGP

Comet 740

Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Высокопроизводительная шина AGP
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата

CometTV II

Двух- и трехмерная графика
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
FM-радио

Conference TV

Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
Полная поддержка видеоконференций
Работа с шиной PCI

Twister DVD

Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Объемный цифровой звук
Телевизионный выход

Twister DVD 2

Ускоритель двух- и трехмерной графики
Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Трехмерный звук
Работа с шинами AGP и PCI



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD

Head Office: No. 1-5, Wu-chuan 1 Road, Hsin Chuang City, Taipei Shiang, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-22390222 Fax: 886-2-22390112
E-mail: Lucky@c2.hinet.net
web-site: <http://www.lucky-star.com.tw>

Multimedia dep.

Taipei Office: 11F-4, No. 149-49, Sec. 2, Keelung Road, Taipei, Taiwan R.O.C.
Tel: 886-2-23772503 Fax: 886-2-23772453
E-mail: luckymet@ms23.hinet.net